

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI BERMAIN SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A
TK TUNAS IBU SELOMARTANI
KECAMATAN KALASAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Etik Sumiarsih
NIM 11111241035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI BERMAIN SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A TK TUNAS IBU SELOMARTANI KECAMATAN KALASAN” yang disusun oleh Etik Sumiarsih, NIM 1111241035 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Dosen Pembimbing I

Sudarmanto, M. Kes
NIP. 19570508 198303 1 001

Yogyakarta, 23 Juni 2015

Dosen Pembimbing II

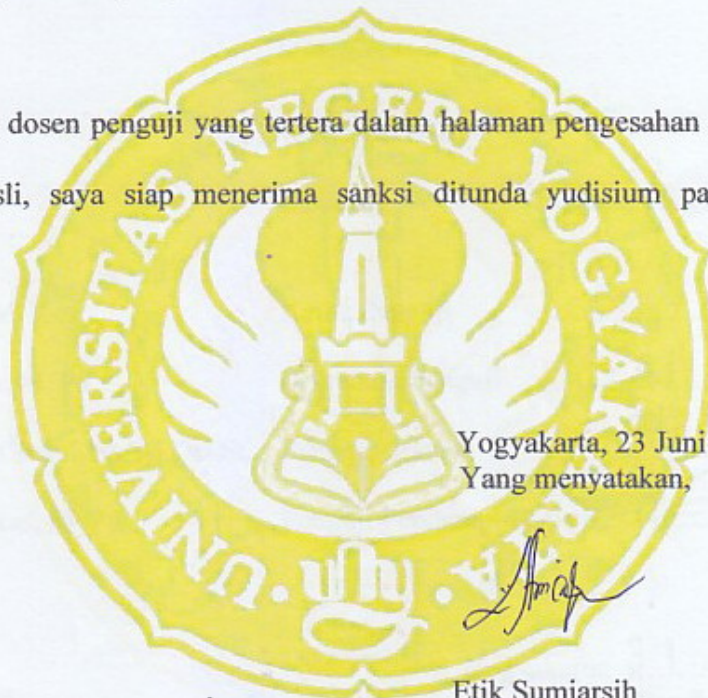
Joko Pamungkas, M. Pd
NIP. 19770821 200501 1 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 23 Juni 2015
Yang menyatakan,

Etik Sumiarsih
NIM 1111241035

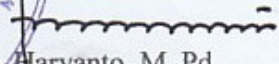
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI BERMAIN SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A TK TUNAS IBU SELOMARTANI KECAMATAN KALASAN" yang disusun oleh Etik Sumiarsih, NIM 1111241035 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 8 Juli 2015 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sudarmanto, M. Kes.	Ketua Penguji		14/7 2015
Nur Cholimah, M. Pd.	Sekretaris Penguji		24/7 2015
dr. Atien Nur Chamidah, M.Dis.St.	Penguji Utama		22/7 '15
Joko Pamungkas, M. Pd.	Penguji Pendamping		23/7 '15

Yogyakarta, 31 JUL 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta⁸
Dekan,




Dr. Muryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

"Di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat"

"Mens sana in corpore sano"

(Ermawan Susanto)

"Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua."

(Aristoteles)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Almarhum Ayahanda tercinta, terima kasih untuk kasih sayang, motivasi dan doa yang tiada henti dipanjatkan untuk ananda semasa hidupnya, dan untuk Ibunda tercinta, yang selalu mendoakan dan memberi dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Agama, Nusa dan Bangsa.
3. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu bagi masa depan saya.

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI BERMAIN SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A
TK TUNAS IBU SELOMARTANI
KECAMATAN KALASAN**

Oleh
Etik Sumiarsih
NIM 11111241035

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani kecamatan Kalasan melalui bermain simpai.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian adalah anak-anak kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Obyek penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak khususnya koordinasi, keseimbangan dan kelentukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian adalah apabila sudah memenuhi minimal 75% dari jumlah anak dapat mencapai kriteria kemampuan motorik kasar dengan predikat sangat baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat setelah dilakukan tindakan dengan bermain simpai. Peningkatan dapat dilihat dari observasi yang telah dilakukan pada hasil observasi Pra tindakan diperoleh 12,5% atau 1 anak dari 8 anak yang berada pada kriteria sangat baik. Selanjutnya pada Siklus I dilakukan kegiatan bermain simpai dengan langkah-langkah: 1) guru menjelaskan aturan bermain simpai di awal kegiatan bermain, 2) guru memberikan motivasi pada anak untuk melakukan kegiatan bermain. Setelah pelaksanaan Siklus I hasil penelitian kemampuan motorik anak meningkat menjadi 25% atau 2 anak dari jumlah keseluruhan anak yang mencapai kriteria sangat baik. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan, kemudian pada Siklus II dilakukan kegiatan bermain simpai dengan langkah-langkah: 1) guru menjelaskan aturan bermain simpai pada setiap sesi permainan, 2) kegiatan bermain simpai dilaksanakan dalam bentuk *games*, 3) guru memotivasi anak dengan memberikan *reward*, 4) durasi kegiatan bermain simpai ditingkatkan. Setelah pelaksanaan Siklus II hasil penelitian meningkat menjadi 87,5% atau 7 anak dari jumlah keseluruhan anak yang mencapai kriteria sangat baik. Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian membuktikan bahwa melalui bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A.

Kata kunci: *kemampuan motorik kasar, bermain simpai, anak.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas karunia yang telah dilimpahkan, karena hanya dengan hidayah dan inayah-Nya sehingga penyusun skripsi dengan judul “upaya meningkatkan kebugaran jasmani melalui bermain simpai pada anak kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani kecamatan Kalasan” dapat tersusun dengan baik dan lancar.

Penulisan skripsi diajukan sebagai salah satu syarat penyusunan tugas akhir guna meraih Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta tahun akademik 2014/2015.


Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam pelaksanaan penelitian serta motivasi pada penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Sudarmanto, M. Kes., dosen pembimbing I dan Bapak Joko Pamungkas, M.Pd., dosen pembimbing II yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan masukan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.

5. Kepala TK Tunas Ibu Selomartani, guru serta staf karyawan yang telah memberikan bantuan serta izin untuk melaksanakan penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
6. Sahabat-sahabatku yang selalu memberi semangat dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan, mahasiswa S1 PG-PAUD angkatan 2011 dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Juni 2015
Penulis



Etik Sumiarsih
NIM 11111241035

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kemampuan Motorik Kasar	10
1. Pengertian Motorik Kasar.....	10
2. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	11

3. Sasaran Perkembangan Motorik	13
a. Pengayaan Motorik	13
b. Kesadaran Motorik	14
4. Perkembangan Kemampuan Gerak Dasar Anak Usia 4-5 Tahun	15
5. Pembelajaran Motorik Anak Usia Dini	16
6. Komponen Kebugaran Jasmani yang Berhubungan dengan Keterampilan Motorik Kasar	17
B. Konsep Bermain	22
1. Pengertian Bermain	22
2. Tujuan dan Manfaat Bermain	24
3. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini	26
C. Bermain Simpai	27
1. Sejarah Simpai	27
2. Pengertian Simpai	28
3. Karakteristik Bermain Smpai	29
4. Keunggulan Simpai	30
5. Pentingnya Simpai dan Alasan Memilih Bermain Simpai	31
4. Proses Bermain Simpai di TK	32
D. Hakekat Anak Usia Dini	34
1. Pengertian Anak Usia Dini	34
2. Karakteristik Anak Usia Taman Kanak-kanak	35
E. Kerangka Pikir	36
F. Penelitian yang Relevan	37
G. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	39
B. Desain Penelitian	40
C. Subjek dan Objek Penelitian	43

D. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44
E. Jadwal Penelitian.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Instrumen Penelitian.....	46
H. Teknik Analisis Data.....	49
I. Indikator Keberhasilan.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	51
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	51
2. Pelaksanaan Pra Tindakan Kelas.....	52
3. Pelaksanaan Penelitian Siklus I.....	54
a. Perencanaan Siklus I.....	54
b. Pelaksanaan Siklus I.....	55
1) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Pertama.....	55
2) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Kedua.....	62
3) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Ketiga.....	67
c. Observasi Siklus I.....	73
1) Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Pertama.....	73
2) Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Kedua.....	75
3) Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Ketiga.....	77
d. Refleksi Siklus I.....	79
e. Hipotesis Tindakan Siklus II.....	81
4. Pelaksanaan Penelitian Siklus II.....	81
a. Perencanaan Siklus II.....	81
b. Pelaksanaan Siklus II.....	83
1) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Pertama.....	83
2) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Kedua.....	90
3) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Ketiga.....	96
c. Observasi Siklus II.....	103

1) Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Pertama	104
2) Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Kedua.....	107
d. Refleksi Siklus II.....	112
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	112
C. Keterbatasan Penelitian	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	116
B. Saran.....	117
1. Bagi Anak	117
2. Bagi Guru	117
3. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Rencana Jadwal Penelitian	44
Tabel 2. Lembar Observasi <i>Check List</i> Motorik Kasar.....	46
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen	47
Tabel 4. Rubrik Penilaian Koordinasi.....	47
Tabel 5. Rubrik Penilaian Keseimbangan.....	48
Tabel 6. Rubrik Penilaian Kelentukan	48
Tabel 7. Kriteria Motorik Kasar Menurut Acep Yoni	50
Tabel 8. Kriteria Motorik Kasar Anak Kelompok A TK Tunas Ibu.....	50
Tabel 9. Hasil Observasi Kondisi Pra Tindakan Motorik Kasar	54
Tabel 10. Hasil Observasi Motorik Kasar melalui Bermain Simpai pada Siklus I Pertemuan Pertama	74
Tabel 11. Hasil Observasi Motorik Kasar melalui Bermain Simpai pada Siklus I Pertemuan Kedua.....	75
Tabel 12. Hasil Observasi Motorik Kasar melalui Bermain Simpai pada Siklus I Pertemuan Ketiga.....	77
Tabel 13. Rekapilasi Hasil Observasi Motorik Kasar Anak pada Pra Tindakan sampai pada Siklus I	78
Tabel 14. Hasil Observasi Motorik Kasar melalui Bermain Simpai pada Siklus II Pertemuan Pertama	104
Tabel 15. Hasil Observasi Motorik Kasar melalui Bermain Simpai pada Siklus II Pertemuan Kedua.....	107
Tabel 16. Hasil Observasi Motorik Kasar melalui Bermain Simpai pada Siklus II Pertemuan Ketiga	110
Tabel 17. Rekapilasi Hasil Observasi Motorik Kasar Anak pada Pra Tindakan sampai Siklus II.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Siklus PTK menurut Kemmis & Taggart Model Spiral.....	hal 40
Gambar 2	Ilustrasi Kegiatan Penguluran Siklus I.....	58
Gambar 3	Ilustrasi Kegiatan Penguluran Siklus II.....	87

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Peningkatan Motorik Kasar Pra Tindakan-Siklus I	hal 78
Grafik 2	Grafik Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar.....	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Validasi	hal 123
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian	125
Lampiran 3 Lembar <i>Check List</i> dan Rubrik Penilaian	130
Lampiran 4 Jadwal Penelitian	134
Lampiran 5 Rencana Kegiatan Harian	136
Lampiran 6 Lembar Observasi Penilaian	155
Lampiran 7 Dokumentasi Foto Penelitian.....	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang mendasar bagi kehidupan manusia. Harun Rasyid (2009: 38) berpendapat bahwa proses pendidikan di Indonesia dikelompokkan menjadi 4, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk usia 0-6 tahun, Pendidikan Dasar untuk usia 7-15 tahun, Pendidikan Menengah untuk usia 16-18 tahun, dan Pendidikan Tinggi untuk usia 18 tahun keatas. Dari pendapat tersebut salah satu tahap pendidikan di Indonesia adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa,

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Merujuk dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan anak usia dini menekankan pada pemberian rangsangan pendidikan sebagai bekal kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut dengan upaya mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak usia dini. Pada umumnya aktivitas anak usia dini begitu aktif, maka masalah gerak dan belajar gerak menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus. Penanaman gerak yang benar sangat penting, sebab akan sangat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan anak (Samsudin, 2008: 1). Oleh sebab itu, kegiatan

pembelajaran di PAUD seharusnya mampu memfasilitasi anak untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Program pendidikan di PAUD mengarah pada pengembangan semua aspek perkembangan yang mencakup: pengembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional dan moral agama. Merujuk dari apa yang telah dipaparkan di atas, salah satu lingkup perkembangan yang perlu distimulasi sejak dini adalah kemampuan motorik anak. Perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan gerakan jasmani yang melalui kegiatan pada pusat syaraf, dan otot yang saling terkoordinasi (Hurlock, 1978: 150). Pada aspek perkembangan motorik anak usia dini masih dikerucutkan lagi menjadi motorik halus dan motorik kasar.

Peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 pasal 1 yang tertuang dalam standar TPP (Tingkat Pencapaian Perkembangan), diantaranya dengan cara memanfaatkan alat permainan di luar kelas. Aktivitas bermain di luar kelas biasanya akan melibatkan aktivitas fisik seperti: melompat, meloncat, melempar, berlari atau bisa juga dengan merangkak. Bermain merupakan metode belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Steven mengungkapkan melalui kegiatan bermain dengan berbagai variasi mainan, anak dirangsang secara umum tahap perkembangan berfikirnya, bahasanya, komunikasinya, pergaulannya dan serta seluruh motoriknya (Harun, 2009: 89).

Biasanya aktivitas anak usia dini begitu aktif, maka masalah gerak dan belajar gerak menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus. Agar dapat menstimulasi perkembangan motorik dengan maksimal, diperlukan banyaknya kesempatan untuk pengembangan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, melempar, mendorong, dan menarik (Harun Rasyid, 2009: 111). Sesuai dengan pendapat di atas dapat disimpulkan begitu pentingnya penerapan pembelajaran motorik kasar anak usia dini untuk mengoptimalkan pertumbuhan anak. Penanaman motorik yang benar pengembangan yang optimal merupakan salah satu tugas dan fungsi utama pendidik anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti saat melakukan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) di TK Tunas Ibu Selomartani, Kalasan, Sleman khususnya pengamatan dalam perkembangan kemampuan motorik kasar anak-anak masih mengalami hambatan. Dalam aktivitas fisik terdapat anak yang aktif namun, ada juga beberapa anak yang cenderung pasif. Saat proses pembelajaran berlangsung sering ditemukan anak yang mengantuk dan terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada saat dilakukan permainan tradisional *outdoor* Sunda Manda dan permainan Kucing dan Tikus bersama mahasiswa PPL gerak anak masih terlihat kurang terampil dan kurang bersemangat saat melakukan gerakan bahkan ada anak yang belum mau melakukan kegiatan *outdoor*. Selain itu, saat melakukan gerakan berjengket (*ingkling*) pada permainan Sunda Manda dan menerobos rintangan tangan pada permainan Kucing dan Tikus anak-anak masih mengalami kesulitan. Hal ini mencerminkan bahwa keseimbangan, kelentukan dan koordinasi

anak masih belum berkembang dengan optimal. Setelah permainan selesai dan berlanjut ke pembelajaran di dalam kelas ada beberapa anak yang terlihat kelelahan, terlihat kurang bersemangat dan menyenderkan kepala di meja saat melakukan kegiatan belajar di dalam kelas.

Pada proses pembelajaran di TK Tunas Ibu Selomartani guru kurang melibatkan aktivitas fisik anak. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sebatas tanya jawab dan pengerjaan Lembar Kerja Anak (LKA). Selain itu, kegiatan bermain yang menggunakan gerak fisik anak masih jarang dilakukan sehingga stimulasi gerak anak masih kurang. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan anak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya anak usia dini memiliki rentang konsentrasi yang pendek sehingga anak mudah bosan dengan rutinitas yang kurang bervariasi. Untuk dapat menarik minat anak pada kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan hal ini dapat dilakukan dengan kegiatan bermain sebagai sarana belajar bagi anak.

Dilihat dari segi sarana dan prasarana yang ada di TK Tunas Ibu memang masih terbatas. Alat permainan *outdoor* yang ada berupa plosotan, kincir putar dan bola dunia. Sedangkan untuk alat permainan seperti; bola, tali, bola besar, bola kecil, tongkat dan simpai di TK Tunas Ibu belum tersedia. Ketersediaan alat-alat tersebut sebenarnya mampu dimanfaatkan dalam aktivitas *outdoor* untuk memfasilitasi anak dalam mengoptimalkan perkembangan gerak fisik.

Untuk memperkuat hasil observasi peneliti melakukan wawancara dengan guru. Guru kelompok A mengungkapkan bahwa anak-anak di kelompok A memang memiliki karakteristik yang bermacam-macam, ada anak yang aktif bergerak namun tidak sedikit juga anak yang pendiam dan tidak banyak bergerak serta terlihat kurang bersemangat. Guru menyadari bahwa kegiatan *outdoor* di TK Tunas Ibu memang jarang dilakukan. Guru juga menjelaskan bahwa dulu di TK Tunas Ibu pernah dilakukan kegiatan senam irama yang dilakukan pada hari Jum'at, namun saat masuk pada kegiatan pembelajaran di kelas justru anak terlihat kelelahan dan kondisi kelas tidak kondusif, sehingga kegiatan senam irama jarang sekali dilakukan di TK tersebut. Merujuk dari berbagai permasalahan tersebut dipandang perlu untuk diberikan perlakuan agar kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Tunas Ibu Selomartani dapat berkembang optimal.

Pada TPP (Tingkat Pencapaian Perkembangan) pada indikator aspek fisik motorik terdapat indikator bermain dengan simpai. Simpai adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan berkelompok, dan secara umum dapat dilakukan dimana saja (M. Muhyi Faruq, 2009: 2). Merujuk dari pengertian simpai di atas peneliti mencoba untuk mengenalkan anak dengan media simpai. Saat peneliti menggunakan media simpai pada pembelajaran di TK Tunas Ibu Selomartani anak-anak terlihat tertarik dengan media yang digunakan karena sebelumnya anak belum pernah bermain dengan media tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Kegiatan Bermain Simpai pada Anak Kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani kecamatan Kalasan*”. Jika metode bermain melalui permainan *outdoor* sederhana diterapkan dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Tunas Ibu Selomartani.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran belum banyak melibatkan aktivitas fisik anak.
2. Kemampuan motorik kasar anak belum optimal.
3. Belum dilaksanakannya kegiatan *outdoor* melalui praktik bermain yang mengasah kemampuan fisik-motorik anak.
4. Kurangnya stimulasi untuk perkembangan motorik kasar anak.
5. Belum diketahui seberapa efektif kegiatan bermain simpai bagi peningkatan motorik kasar anak.
6. Sarana dan prasarana untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak masih terbatas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang muncul. Namun tidak semua masalah yang teridentifikasi akan diteliti karena keterbatasan kajian teori yang ada, waktu, tenaga, dan biaya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini kajian dibatasi pada kemampuan motorik kasar anak yang belum optimal dan belum digunakannya simpai dalam pembelajaran motorik kasar di TK Tunas Ibu Selomartani.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan “Bagaimana Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Kegiatan Bermain Simpai pada Anak Kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani, kecamatan Kalasan?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain simpai pada anak kelompok A di TK Tunas Ibu Selomartani, kecamatan Kalasan.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran guna mengembangkan pengetahuan tentang bagaimana proses pembelajaran dengan bermain simpai untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Anak

Dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain.

b) Manfaat bagi guru

Guru dapat mengetahui dan mengevaluasi peningkatan dari bermain simpai sebagai media meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.

c) Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat mengembangkan ilmu yang didapat dari perkuliahan dan mengaplikasikannya pada anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Motori Kasar

Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan yang memerlukan koordinasi bagian tubuh dan otot-otot besar pada tubuh seseorang untuk

menciptakan gerakan. Komponen-komponen motorik yang akan ditingkatkan dalam penelitian ini adalah koordinasi, keseimbangan dan kelentukan. Koordinasi merupakan kemampuan seseorang mengintegrasikan bermacam-macam gerakan yang berbeda ke dalam pola gerakan tunggal secara efektif. Keseimbangan merupakan kemampuan mempertahankan sikap dan posisi tubuh secara tepat dan saat berdiri diam (*static balance*) atau pada saat melakukan gerakan (*dynamic balance*). Kelentukan merupakan kemampuan sendi untuk melakukan gerakan dalam ruang sendi secara maksimal.

2. Bermain Simpai

Bermain simpai merupakan aktivitas bermain dengan menggunakan simpai sebagai media dalam permainannya. Bermain simpai termasuk permainan kecil sehingga tidak ada aturan baku dalam proses bermainnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Motorik Kasar

1. Pengertian Kemampuan Motorik

Pada dasarnya setiap anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu aspek perkembangan yang berkembang pesat pada usia dini adalah kemampuan motorik. Motorik adalah terjemahan dari kata “*motor*”. Muhibbin mengungkapkan *motor* adalah istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan/getah) (Samsudin, 2008: 10). Menurut Hurlock (1978: 150), motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang berkoordinasi untuk melakukan gerak.

Kemampuan motorik adalah suatu kemampuan seseorang dalam menampilkan keterampilan gerak yang lebih luas serta diperjelas bahwa kemampuan motorik suatu kemampuan umum yang berkaitan dengan penampilan berbagai keterampilan atau tugas gerak (Sukadiyanto, 1997: 70). Sukintaka (2001: 47) mengungkapkan kemampuan motorik adalah kualitas hasil gerak individu dalam melakukan gerak, baik gerak yang bukan gerak olahraga maupun gerak dalam olahraga atau kematangan penampilan keterampilan motorik. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot (Bambang Sujiono, 2007: 1.3).

Sesuai dengan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik merupakan kemampuan yang memerlukan koordinasi bagian tubuh dan otot-otot besar pada tubuh seseorang untuk menciptakan gerakan. Secara alamiah seiring dengan bertambahnya umur anak hingga dewasa akan diikuti dengan peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak.

2. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Hurlock (1978: 150) mendefinisikan perkembangan itu sendiri sebagai serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Lebih jauh lagi Bambang Sujiono (2007: 1.13) menjelaskan gerakan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Perkembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot tertentu yang dapat membuat anak meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga dan berdiri dengan satu kaki.

Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh (Kamtini & Husni, 2005: 124). Oleh karena itu, perkembangan motorik kasar perlu distimulasi sejak dini agar anak mampu mengendalikan gerak tubuh. Kemampuan gerak tubuh anak berhubungan dengan perkembangan motorik anak, untuk dapat melihat perkembangan motorik anak dapat dilihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat anak lakukan (Bambang Sujiono, 2007: 1.3).

Menurut Santrock (2007: 210), proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktifitas otot besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan. Perkembangan motorik anak bergantung pada kematangan otot dan syaraf. Seiring dengan pertumbuhannya, sistem syaraf anak akan semakin matang. Corbin mengungkapkan kemampuan motorik anak merupakan sebuah perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik (Sumantri, 2005: 48). Oleh sebab itu, kemampuan gerak anak dimulai dari gerakan yang sederhana hingga kemampuan gerak yang kompleks, seperti: menendang, berlari dan berjalan.

Gardon mengungkapkan pengembangan kemampuan motorik kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau bagian tubuh yang meliputi koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan, kecepatan dan ketahanan (Kamtini, 2005: 124). Cara mengembangkan keterampilan motorik anak memerlukan latihan-latihan agar dapat mengembangkan keterampilan motorik tersebut secara memadai (Kamtini & Husni, 2005: 125). Keterampilan motorik yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak (Bambang Sujiono, 2007: 1.13).

Menurut Samsudin (2008: 2), terdapat hubungan yang saling memengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan motorik, dan kontrol motorik, keterampilan motorik anak prasekolah tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik. Kontrol motorik anak tidak akan optimal tanpa kebugaran tubuh demikian juga kebugaran tubuh tidak akan optimal tanpa latihan

fisik. Oleh sebab itu, latihan fisik bagi anak prasekolah sangat baik dilakukan demi terbentuknya keterampilan motorik yang optimal.

Merujuk dari definisi yang telah di paparkan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan motorik kasar haruslah di optimalkan sedini mungkin sebagai bekal keterampilan dalam melakukan gerakan sehari-hari. Kegiatan yang menyangkut perkembangan motorik anak sangat dianjurkan supaya fisik motorik anak mampu berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan usianya dan mempunyai kemampuan perkembangan gerak yang optimal.

3. Sasaran Perkembangan Motorik

Setiap perkembangan pada tingkatan usia anak mempunyai sasaran yang harus dicapai agar tumbuh kembang anak menjadi optimal. Berkenaan dengan perkembangan motorik anak usia dini apabila anak kurang mendapat kesempatan dalam perkembangan motoriknya, maka pada tingkat perkembangan anak selanjutnya tidak akan optimal. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan perkembangan motorik anak dibutuhkan pengalaman yang luas melalui kegiatan bermain. Adapun yang menjadi sasaran dalam perkembangan motorik pada anak usia dini menurut Samsudin (2008: 8) yaitu:

a) Pengayaan Motorik

Pengayaan motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak usia dini tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan gerak dasar

dibagi menjadi tiga kategori yaitu: lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, berikut uraiannya:

- 1) Kemampuan non-lokomotor
Kemampuan non-lokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non-lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambung, dan lain-lain.
- 2) Kemampuan lokomotor
Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti, lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari (*gallop*).
- 3) Kemampuan manipulatif
Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian dari tubuh kita juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari; gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola dengan cara memantul atau menggelindingkan bola.

b) Kesadaran Motorik

Aktivitas gerak anak TK harus menyadari keberadaan dirinya dengan kondisi lingkungan. Anak harus memanfaatkan indera, mengontrol keseimbangan, mengenali ruang gerak, memahami bagian-bagian tubuh yang dapat digerakkan (Samsudin, 2008: 9). Untuk lebih rinci kesadaran gerak meliputi:

- 1) Panca indera merupakan alat yang digunakan untuk mengenali lingkungan di sekeliling anak TK sehingga dengan indera tersebut anak dapat berinteraksi.
- 2) Keseimbangan adalah suatu keadaan di mana tenaga yang berlawanan mampu menjaga pusat berat badan.
- 3) Ruang adalah kemampuan memahami ruang eksternal sekitar anak TK seperti lingkaran, segitiga, segiempat dan sebagainya.
- 4) Tubuh artinya kemampuan untuk mengetahui dan memahami nama dan fungsi macam-macam bagian tubuh yang melekat pada diri anak TK seperti kaki, tangan, mata, telinga dan sebagainya.
- 5) Waktu artinya kemampuan menduga waktu kedatangan didasarkan pada ciri kecepatan jalannya bola, berat dan jarak bola.

- 6) Arah artinya kemampuan memahami dan menerapkan konsep arah seperti atas, bawah, depan, belakang dan sebagainya.

4. Perkembangan Kemampuan Gerak Dasar Anak Usia 4-5 Tahun

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan menggunakan otot-otot besar yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang, yang dibagi menjadi tiga kategori yaitu: lokomotor, nonlokomotor dan manipulasi (Sumantri, 2005: 99). Menurut Gallahue (2012: 223), perkembangan kemampuan lokomotor dibagi menjadi enam keterampilan yaitu: berlari, mencongklang atau meluncur, meloncat, melompat dan berjengket.

a. Berlari

Gerakan berlari merupakan kelanjutan gerak dari berjalan dan memiliki ciri khusus pada fase melayang di udara (tidak bertumpu) dari salah satu kaki. Perbedaan berlari dan berjalan terletak pada irama ayunan langkah pada lari iramanya lebih cepat dan saat-saat kedua kaki tidak menginjak tanah.

b. Melompat

Melompat adalah melontarkan tubuh dengan menggunakan tumpuan satu kaki untuk berpindah tempat. Melompat dilakukan dengan menekuk kaki tumpuan kemudian meluruskannya dengan kuat agar tubuh terlontar dan berpindah tempat. Saat mendarat bisa menggunakan satu kaki atau dua kaki.

c. Meloncat

Meloncat adalah melontarkan tubuh dengan menggunakan tumpuan dua kaki untuk berpindah tempat. Meloncat dilakukan dengan menekuk kedua kaki

kemudian meluruskannya dengan kuat agar tubuh terlontar dan berpindah tempat. Saat mendarat menggunakan dua kaki.

d. Mencongklang dan meluncur

Keterampilan mencongklang (*gallop*) dan meluncur memiliki kesamaan yaitu sama-sama berirama maju bersama dengan lompatan kaki yang lain. Mencongklang gerakannya seperti langkah kuda yang merupakan variasi gerakan berjalan dan berlari dengan meloncat.

e. Berjengket

Berjengket adalah memindahkan tubuh ke depan dengan cara bertumpu pada salah satu kaki baik kiri maupun kanan dan mendarat pada kaki yang sama. Gerakan berjengket pada umumnya mulai bisa dilakukan pada usia kurang lebih 4 tahun.

5. Pembelajaran Motorik Anak Usia Dini

Menurut Richard Decaprio (2013: 16), pembelajaran motorik di TK merupakan pembelajaran pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak dan *spinal cord*. Senada dengan pendapat dari Cecco dan Crawford yang mendefinisikan pembelajaran motorik sebagai suatu respon motorik berangkai yang melibatkan koordinasi gerakan agar menjadi pola yang lebih kompleks (Richard Decaprio, 2013: 17). Pola yang kompleks disini dapat dimaksudkan sebagai pola gerakan yang sudah tidak sederhana lagi, misalnya untuk belajar melompat dan berlari hal ini untuk anak usia dini tentunya tidak mudah.

Secara garis besar pembelajaran motorik anak usia dini meliputi pembelajaran motorik kasar dan motorik halus. Pembelajaran motorik kasar yang diadakan di sekolah merupakan pembelajaran gerak fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh (Richard Decaprio, 2013: 17). Suharsimi Arikunto mengungkapkan pembelajaran motorik berhubungan erat dengan kerja otot, sehingga memunculkan gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh (Richard Decaprio, 2013: 42).

Sesuai dengan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran motorik anak usia dini meliputi pembelajaran motorik kasar dan motorik halus. Dimana perkembangan motorik kasar anak lebih menekankan pada kemampuan kerja otot-otot besar yang berhubungan erat dengan gerak tubuh. Hal ini penting sebagai bekal kehidupan sehari-hari karena kegiatan seperti berjalan, berlari, menendang termasuk keterampilan yang dihasilkan dari pembelajaran motorik.

6. Komponen Kebugaran Jasmani yang berhubungan dengan Keterampilan Motorik Kasar

Sudoso Sumosarjhuno (1988: 19), mendefinisikan kebugaran jasmani merupakan kemampuan seseorang untuk menunaikan tugasnya sehari-hari dengan gampang, tanpa merasa lelah yang berlebihan, dan masih memiliki sisa atau cadangan tenaga untuk menikmati waktu senggang atau melakukan kegiatan yang mendadak. Sesuai dengan pendapat Samsudin (2008: 2), terdapat hubungan yang saling memengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan motorik, dan

kontrol motorik, keterampilan motorik anak prasekolah tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik. Kontrol motorik anak tidak akan optimal tanpa kebugaran tubuh demikian juga kebugaran tubuh tidak akan optimal tanpa latihan fisik. Oleh sebab itu, ketiga unsur tersebut saling mempengaruhi. Komponen kebugaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan, diperlukan oleh anak usia dini untuk menunjang kegiatan utama mereka, yaitu kegiatan belajar (Mikdar, 2006: 47-49). Komponen kebugaran jasmani meliputi: a) kecepatan, b) *power*, c) kelincahan, d) kekuatan, e) koordinasi, f) kelentukan, g) keseimbangan, h) reaksi, i) ketepatan, dan j) daya tahan.

a. Kecepatan

Menurut Mikdar (2006: 47), kecepatan adalah kemampuan berpindah dari satu tempat ke tempat lain dalam waktu yang paling singkat. Senada dengan pendapat M. Sajoto (1990: 16), yang dimaksud dengan kecepatan (*speed*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerjakan gerakan berkesinambungan dalam bentuk yang sama dalam waktu yang sesingkat-singkatnya. Pembelajaran motorik di sekolah kecepatan diartikan sebagai kapasitas seorang siswa agar berhasil melakukan gerakan atas beberapa pola dalam waktu yang sangat cepat (Richard Decaprio, 2013: 44).

b. *Power*

Power adalah gabungan dari kekuatan dan kecepatan atau pengerahan daya otot maksimum dan kecepatan maksimum (Mikdar, 2006: 47). Menurut Richard Decaprio (2013: 45), *power* adalah kapasitas para siswa untuk mengontraksikan otot secara maksimum. Sesuai dengan sifat anak-anak usia dini,

gerakan *eksplosif* kuat dan cepat seringkali digunakan, merupakan ciri khas pola bermain yang dikembangkan untuk anak-anak. Latihan pembentukan daya ledak (*power*) merupakan perpaduan dari kecepatan bergerak dengan kekuatan (tenaga seluruh badan) untuk melakukan sesuatu atau bertindak (Aip Syarifuddin dan Muhadi, 1993: 38).

c. Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan mengubah arah atau posisi tubuh dengan cepat yang dilakukan secara bersama-sama dengan gerakan lainnya (Mikdar, 2006: 47). Sejalan dengan M. Sajoto (1990: 16) yang mendefinisikan kelincahan (*agility*) sebagai kemampuan seseorang untuk merubah posisi yang berbeda dalam kecepatan tinggi dengan koordinasi yang baik.

d. Kekuatan

Richard Decaprio (2013: 42) mendefinisikan kekuatan sebagai kapasitas untuk mendesak kekuatan otot ketika melakukan sebuah gerakan. Menurut M. Sajoto (1990: 16), kekuatan (*strength*) adalah komponen kondisi fisik seseorang tentang kemampuannya dalam mempergunakan otot untuk menerima beban sewaktu bekerja. Kekuatan termasuk unsur dan prasyarat penting dalam pembelajaran motorik di sekolah. Latihan untuk pembentukan kekuatan dapat dilakukan dengan berbagai cara, yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak serta situasi dan kondisi masing-masing sekolah.

e. Koordinasi

Richard Decaprio (2013: 51) mendefinisikan koordinasi sebagai kemampuan pelaksana untuk mengintegrasikan jenis gerakan ke bentuk yang

lebih khusus. Sejalan dengan M. Sajoto (1990: 16) yang mendefinisikan koordinasi (*coordination*) sebagai kemampuan seseorang mengintegrasikan bermacam-macam gerakan yang berbeda ke dalam pola gerakan tunggal secara efektif. Kemampuan koordinasi merupakan dasar yang baik dari kemampuan belajar yang bersifat sensomotorik, makin baik tingkat kemampuan koordinasi akan makin cepat dan efektif pula gerakan sulit dapat dipelajari.

f. Kelentukan

Kelentukan merupakan rangkaian gerakan dalam sebuah sendi yang berkaitan dengan pergerakan dan keterbatasan badan yang bisa ditekuk atau diputar (Richard Decaprio, 2013: 50). Menurut Mikdar (2006: 46), kelentukan adalah kemampuan sendi untuk melakukan gerakan dalam ruang sendi secara maksimal. Latihan pembentukan kelentukan terhadap tubuh, sangat erat kaitannya dengan gerak persendian. Oleh karena itu, latihan kelentukan sebenarnya adalah suatu bentuk latihan untuk memberikan kemungkinan kepada persendian agar dapat bergerak seluas-luasnya. Hal ini bertujuan untuk menghilangkan atau mengurangi kekakuan pada tubuh, menambah elastisitas pada jaringan otot, dan mengurangi ketegangan-ketegangan yang berlainan pada otot.

g. Keseimbangan

Keseimbangan (*equilibrium*) adalah hal yang berhubungan dengan kemampuan *neuromuscular system* untuk mempertahankan suatu posisi atau sikap tubuh yang efisien ketika tubuh dalam keadaan diam (*static*) atau sedang bergerak (*dynamic*) (Wira Indra S., 2006: 17). Senada dengan Mikdar (2006: 46) yang mendefinisikan keseimbangan sebagai kemampuan mempertahankan sikap dan

posisi tubuh secara tepat dan saat berdiri diam (*static balance*) atau pada saat melakukan gerakan (*dynamic balance*). Pembentukan keseimbangan dapat diberikan mulai dari yang ringan dan yang sederhana dulu baru kepada yang lebih berat dan sukar.

h. Reaksi

Reaksi (*reaction*) adalah kemampuan seseorang untuk segera bertindak secepatnya dalam menanggapi rangsangan yang ditimbulkan lewat indera, syaraf atau feeling lainnya (M. Sajoto, 1990: 16). Reaksi akan menjadi demikian penting apabila dikaitkan dengan model-model permainan yang dilakukan anak.

i. Ketepatan

Ketepatan (*accuracy*) adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran (M. Sajoto, 1990: 16). Ketepatan sebagai latihan motorik merupakan komponen kesegaran jasmani yang diperlukan dalam kegiatan sehari-hari. Ketepatan dapat berupa gerakan (*performance*) atau sebagai ketepatan hasil (*result*).

j. Daya tahan

Menurut M. Sajoto (1990: 16), daya tahan (*endurance*) terbagi menjadi dua macam yaitu:

- Daya tahan umum (*general endurance*) adalah kemampuan seseorang dalam mempergunakan sistem jantung, paru-paru dan peredaran darahnya secara efektif dan efisien untuk menjalankan kerja secara terus menerus yang melibatkan kontraksi sejumlah otot-otot dengan intensitas tinggi dalam waktu yang cukup lama.
- Daya tahan otot (*local endurance*) adalah kemampuan seseorang dalam mempergunakan ototnya untuk berkontraksi secara terus menerus dalam waktu yang relatif lama dengan beban tertentu.

Berdasarkan uraian mengenai unsur pokok pembelajaran motorik diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak adalah berdasarkan komponen-komponen kemampuan motorik tersebut. Namun, tidaklah berarti bahwa semua anak harus dapat mengembangkan secara keseluruhan komponen kemampuan motorik tersebut. Tiap orang mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam mendapatkan komponen-komponen kemampuan motorik. Bagaimanapun juga, faktor yang berasal dari dalam diri dan luar selalu mempunyai pengaruh.

B. Konsep Bermain

1. Pengertian Bermain

Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain bagi anak adalah filsuf Yunani yang bernama Plato. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Bermain (*play*) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock, 1978: 320). Brooks & Elliot mengartikan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Sulistyorini, dkk, 2006: 109). Ada dua macam kegiatan bermain yaitu bermain aktif dan pasif. Dalam bermain aktif kesenangan dimunculkan oleh kegiatan yang dilakukan anak sedangkan dalam bermain pasif atau sering disebut juga hiburan adalah kesenangan yang diperoleh dari kegiatan orang lain atau melihat sesuatu yang menyenangkan (Sulistyorini, dkk, 2006: 109).

Menurut Steven, melalui kegiatan bermain dengan berbagai variasi mainan, anak dirangsang secara umum tahap perkembangan berfikirnya, bahasanya, komunikasinya, pergaulannya dan seluruh motoriknya (Harun, 2009: 89). Anak belajar dengan seluruh alat inderanya untuk dapat memahami sesuatu dan dalam waktu singkat ia akan beralih ke hal lain untuk dipelajari (Hibana, 2002: 43). Oleh karena itu, maka mau tidak mau guru diharapkan mampu merancang kegiatan pembelajaran yang memiliki ciri-ciri bermain. Bermain dalam kaitan ini dimaksudkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Andang Ismail (2006: 15) menyatakan bermain dapat bermakna sebagai *play* dan *games*. Yang dimaksud *play* adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang kalah. Sedangkan *games* diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang kalah. Andang Ismail (2006: 4) mengartikan permainan bukan hanya terkait dengan alat-alat permainan, kawan bermain, tempat bermain, dan lingkungan hidup. Anak-anak tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja, anak adalah pemain alami, mereka menikmati bermain dan dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama untuk sebuah keterampilan (Wira Indra S., 2006: 40).

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 92), semua anak menyukai kegiatan bermain, tetapi tidak semua anak bermain dengan cara yang sama. Ada anak yang lebih menyukai kegiatan bermain aktif daripada bermain pasif. Pada kegiatan bermain aktif akan lebih banyak menggunakan keterampilan gerak fisik,

seperti berlari, melompat, meloncat dan lain-lain. Melalui kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (*energi*) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 39).

Sesuai dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menimbulkan kesenangan dan dilakukan secara sukarela tanpa ada paksaan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

2. Tujuan dan Manfaat Bermain

Dengan bermain anak dapat terangsang emosinya, sosialnya, daya pikirnya, fantasi dan imajinasinya. Semakin besar fantasi dan imajinasinya, anak akan semakin lama dalam menekuni sebuah permainan serta semakin menarik baginya. Anak usia dini tidak bisa jika harus berlama-lama duduk di ruang kelas, mereka butuh bergerak dan bermain. Oleh karena itu, dibutuhkan metode bermain dalam pembelajaran, hal ini dimaksudkan untuk mengurangi kejenuhan anak saat belajar di kelas karena bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan serta kepuasan.

Kegiatan bermain memberi kepuasan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan (Kamtini & Husni, 2005: 50). Kegiatan bermain dengan melibatkan fisik yang aktif dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap

pertumbuhan dan perkembangan anak. Claparade mengungkapkan bermain bukan hanya memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan organ tubuh anak yang disebabkan aktif bergerak tetapi bermain juga berfungsi sebagai proses sublimasi artinya suatu pelarian dari perasaan tertekan yang berlebihan menuju hal-hal yang positif (Wira Indra S., 2006: 41).

Mayke S. Tedjasaputra (2001: 39-50) mengungkapkan bahwa bermain memiliki manfaat positif bagi anak, antara lain sebagai berikut:

- a. Manfaat untuk perkembangan aspek fisik
Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tumbuh menjadi kuat.
- b. Manfaat untuk perkembangan aspek motorik halus dan kasar
Dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata).
- c. Manfaat untuk perkembangan aspek sosial
Bermain bersama dapat membantu anak belajar bersosialisasi karena dengan bermain anak dapat belajar berkomunikasi sehingga anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya maupun orang-orang di sekitarnya.
- d. Manfaat untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian
Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan *rileks*.
- e. Manfaat untuk mengasah ketajaman penginderaan.
Ketajaman atau kepekaan penglihatan dan pendengaran sangat perlu untuk dikembangkan karena membantu anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk atau kata-kata tertentu.
- f. Mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
Bermain bermanfaat untuk perkembangan fisik dalam artian kekuatan otot-otot serta kesehatan tubuh dan juga untuk keterampilan motorik kasar maupun halus.
- g. Pemanfaatan bermain sebagai media terapi
Karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah sesuatu yang alamiah dari anak.
- h. Manfaat sebagai media intervensi
Bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep warna bentuk dan sebagainya.

Mengacu pada pembahasan tujuan dan manfaat bermain diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain dapat bermanfaat bagi anak Taman Kanak-kanak untuk mencari pengalaman melalui sesuatu dari apa yang ada di lingkungannya, melatih kerjasama, mengembangkan kecakapan hidup, membangun fantasi dan imajinasi, santai, serta melatih kreativitas berpikir dan berbuat anak. Pengalaman melalui bermain itulah yang akan mendorong anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, berinisiatif, dan berkreasi.

3. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini berbeda dengan karakteristik orang dewasa begitu juga bermain pada anak-anak berbeda dengan karakteristik bermain orang dewasa. Smith, Garvey, Rubin, Fein, dan Vandenberg mengemukakan karakteristik bermain anak usia dini (Andang Ismail, 2006: 20) meliputi:

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik.
- b. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosional yang positif.
- c. Adanya *fleksibilitas* yang ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas kepada aktivitas lainnya.
- d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung daripada hasil.
- e. Bebaskan anak memilih.
- f. Mempunyai kualitas pura-pura.

George W Maxim mengungkapkan karakteristik bermain anak usia dini (Wira Indra S., 2006: 43) yaitu:

- a. Motivasi intrinsik, aktivitas bertujuan untuk kesenangan dan motivasi datang dari dalam diri anak.
- b. Penekanan pada proses bukan hasil.
- c. Perilaku nonliteral, anak-anak menggunakan kekuatan yang luar biasa untuk berpura-pura selama bermain.
- d. Kebebasan.
- e. Kesenangan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain pada anak usia dini dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, adanya *fleksibilitas*, diwarnai oleh emosional yang positif, lebih menekankan pada proses yang berlangsung daripada hasil, serta bebas dan mempunyai kualitas pura-pura. Pada dasarnya karakteristik bermain anak usia dini lebih bersifat suka rela, tidak terikat oleh aturan dan sesuai minat anak.

C. Bermain Simpai

1. Sejarah Simpai

Dalam pengetahuan bahasa asing "*hoop*" diartikan sebagai simpai. Pada awal abad ke 19, simpai berputar mendapat namanya "*hula hoop*" karena kesamaan nya dengan menari Hula. Kemudian *hulahoop* berkembang sebagai sarana olahraga berdiet dan sebagai alat permainan yang digunakan oleh semua kalangan usia. *Ring* hula adalah penemuan kuno, tidak ada perusahaan modern dan tidak ada penemu tunggal bisa mengklaim bahwa mereka menemukan *hulahoop* pertama kali (www.slideshare.net).

Sumber lain menyebutkan bahwa *hulahoop* terdiri dari kata hula yang berasal dari para pelaut yang mengunjungi Hawaii. Pemakaian kata hula dikarenakan para pelaut itu melihat bahwa terdapat kesamaan dari tarian hula-hula yang berasal dari Hawaii. Simpai untuk anak-anak umumnya berukuran diameter sekitar 28 inci, dan untuk orang-orang dewasa sekitar 80 inci. (www.eocommunity.com).

Merujuk dari kedua sumber di atas dapat diketahui bahwa simpai atau *hulahoop* merupakan *ring* penari hula yang berputar yang bernama *hoop*. Karena penggunaan *hoop* sejak jaman dahulu sebagai media bermain *hulahoop* maka, sampai saat ini masyarakat lebih mengenal simpai sebagai *hulahoop*. Padahal dari paparan yang telah disebutkan di atas *hulahoop* itu sendiri merupakan salah satu permainan atau kegiatan dari penggunaan alat permainan yang bernama *hoop* atau simpai.

2. Pengertian Simpai

Menurut M. Muhyi Faruq (2009: 2), *hulahoop* adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan berkelompok, dan secara umum dapat dilakukan dimana saja. Atmaja Budi Sarjana dan Bambang Trijono (2010: 124-125) mendefinisikan simpai sebagai suatu alat yang terbuat dari kayu, rotan atau plastik dengan berat minimum 300 gram, simpai harus bulat, dengan diameter 60 cm-75 cm untuk anak-anak dan 80 cm-90 cm untuk dewasa. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa simpai merupakan suatu alat yang berbentuk lingkaran yang terbuat dari kayu, rotan atau plastik yang dapat digunakan untuk aktivitas gerak atau permainan individu maupun kelompok.

Bermain simpai merupakan salah satu bentuk permainan kecil. Aip Syarifuddin & Muhadi (1993: 135) mendefinisikan permainan kecil sebagai suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan tertentu, baik mengenai

peraturan permainannya, alat-alatnya yang digunakan, ukuran lapangan, maupun waktu untuk melakukannya yang bisa disesuaikan dengan daerah masing-masing serta belum ada organisasi yang menaunginya.

Oleh karena itu, bentuk permainan dengan simpai disini tidak ada aturan secara pasti dan bisa divariasikan sedemikian rupa dalam penerapan pembelajarannya. Dengan menggunakan media simpai bentuk permainan divariasikan sedemikian rupa sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

3. Karakteristik Bermain Simpai

Bermain simpai yang akan digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar disini merupakan sebuah permainan individu. Karena anak-anak secara bergantian dalam melakukan kegiatan. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan komponen koordinasi, kelentukan dan keseimbangan anak dalam bergerak.

Permainan simpai divariasikan sedemikian rupa untuk mampu mengembangkan ketiga komponen kebugaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan motorik kasar. Aktivitas gerak dalam permainan simpai tersebut meliputi, melompat dalam simpai, berjalan pada garis lurus, berjinjit maupun berjengket melintasi simpai, penguluran dan bermain *hula hoop*. Permainan simpai ini menuntut anak untuk bergerak aktif dengan keseimbangan yang baik, dan mampu bergerak lentuk serta mampu melakukan koordinasi antara mata, tangan dan kaki dengan baik.

4. Keunggulan Simpai

Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Keunggulan *hula hoop* atau simpai menurut M. Muhyi Faruq (2009: 2), adalah sebagai berikut:

- a. Eksplorasi penggunaan alat seperti *hula hoop* atau simpai masih sedikit padahal dengan satu alat tersebut banyak aktivitas gerak yang dapat anak-anak lakukan dan kembangkan sehingga gerakan tubuh yang cerdas (*smart move*) bisa dilakukan dan ditunjukkan dengan performa (*performance*) yang optimal.
- b. Penggunaan alat *hula hoop* atau simpai bisa digunakan di rumah maupun di sekolah dengan berbagai variasi aktivitas gerak yang menyenangkan bagi anak-anak.
- c. Harga *hula hoop* atau simpai relatif murah dan mudah didapat di toko-toko olahraga.
- d. Gerakan yang bervariasi dengan menggunakan *hula hoop* atau simpai akan menjadi bagian dari dunia bermain anak-anak sehingga mereka tidak bosan.

Dengan penggunaan simpai dapat melatih koordinasi, keseimbangan dan kelentukan anak. Jika ketiga komponen tersebut bermasalah hal-hal yang nantinya akan terjadi pada anak seperti mudah lelah dalam beraktivitas fisik, sulit berkonsentrasi, cenderung menghindari tugas-tugas yang melibatkan konsentrasi dan aktivitas yang melibatkan kemampuan mental seperti memasang *puzzle*, tidak mau mendengarkan saat guru bercerita (anak justru asyik kemana-mana), dan sebagainya (Maimunah, 2009: 98-99). Oleh karena itu, dengan keunggulan-keunggulan yang telah disampaikan di atas penggunaan simpai ini diharapkan efektif untuk dijadikan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

5. Pentingnya Simpai dan Alasan Memilih Bermain Simpai

Banyak sekali media yang dapat dimanfaatkan dalam proses bermain *outdoor* di TK, seperti: bola kecil, bola besar, tali temali, tongkat dan simpai. Media-media permainan tersebut memiliki karakteristik masing-masing. Dalam memilih media bermain seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan dan kegiatan yang akan dilakukan. Menurut M. Muhyi Faruq (2009: 4), beberapa alasan mendasar mengapa simpai bisa dianggap penting untuk pengembangan kekayaan pengalaman gerak dan mengembangkan kecerdasan gerak (*smart move*) antara lain:

- a. Dengan satu media *hulahoop* atau simpai bisa memperoleh beragam aktivitas gerak yang menyenangkan bagi anak-anak.
- b. Sangat mudah, praktis, dan aman penggunaannya.
- c. Mempunyai tingkat keselamatan yang relatif lebih aman bagi anak-anak.
- d. Dapat dikembangkan dengan berbagai macam aktivitas gerak yang tidak hanya untuk individu, berpasangan tetapi jga berkelompok.
- e. Mudah digunakan dan sekaligus dapat mengembangkan berbagai macam gerakan-gerakan yang kreatif sehingga ikut membantu mengembangkan kreativitas anak.
- f. Bisa digunakan di berbagai tempat dimana saja tergantung dari jenis kegiatan yang diinginkan.

Selain paparan diatas dengan menggunakan media simpai dirasa menarik untuk anak usia dini. Hal ini sesuai dengan hasil observasi pengenalan simpai pada usia TK. Kegiatan bermain dengan menggunakan pun dapat divariasikan agar anak tidak jenuh dengan permainan yang dimainkan. Selain itu, kegiatan bermain simpai diharapkan mampu berdampak positif bagi pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak dalam belajar. Semakin bervariasi aktivitas gerak yang dilakukan oleh anak-anak dengan satu media itu akan membantu memperkaya pengalaman anak-anak tentang gerak sehingga anak

tersebut akan menjadi anak yang berpotensi besar untuk dapat mengembangkan kecerdasan gerak sesuai dengan keinginan anak tersebut (M. Muhyi Faruq, 2009: 3).

Sesuai dengan yang sudah dipaparkan di atas pembelajaran dengan menggunakan media simpai diharapkan guru mampu menciptakan banyak kreasi gerak yang menyenangkan namun efektif untuk meningkatkan keterampilan gerak anak. Dengan kegiatan bermain yang bervariasi diharapkan anak menjadi tidak jenuh dan tidak bosan pada saat belajar sambil bermain.

6. Proses Bermain Simpai di TK

Soemiarti mengungkapkan peran guru dalam bermain yaitu sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, membuat perencanaan, dan melakukan evaluasi (Anita Yus, 2011: 137). Begitulah peran guru dalam kegiatan bermain dengan simpai yang akan dilaksanakan di TK Tunas Ibu. Ukuran simpai yang digunakan dalam kegiatan bermain simpai dalam penelitian ini berdiameter 60 cm, sesuai dengan ukuran untuk anak-anak. Kegiatan bermain simpai untuk meningkatkan komponen motorik kasar seperti koordinasi, keseimbangan, dan kelentukan adalah sebagai berikut:

1) Meloncat dalam simpai

Anak meloncat melewati simpai yang ditata dengan formasi 1-2-1-2. Saat berada pada posisi 1, kaki berada dalam lingkaran simpai yang sama dengan tangan dilipat kedepan. Dua berarti posisi kaki mengangkang dan berada di lingkaran simpai yang berbeda dengan posisi tangan direntangkan.

2) Berjalan lurus, berjinjit dan berjengket (*ingkling*) melintasi simpai

Anak berjalan melintasi garis lurus yang membentuk segitiga. Setiap garis yang menghubungkan antar simpai berjarak 2 meter. Pada setiap sudut segitiga diletakkan simpai. Kemudian saat melewati simpai anak-anak melakukan gerakan berjinjit maupun berjengket (*ingkling*) sesuai dengan tanda yang diberikan dengan melintasi lingkaran luar simpai yang diletakkan di setiap sudut lintasan.

3) Penguluran dan *Hulahoop*

Penguluran dilakukan dengan memegang simpai pada sisi yang berlawanan, kemudian anak-anak melakukan gerakan penguluran keatas, kekanan, kekiri, kedepan dan kebelakang dengan posisi tangan lurus. Kegiatan bermain *hulahoop* dilakukan dengan meletakkan simpai di pinggang dan melakukan gerakan memutar untuk mempertahankan simpai agar tetap memutar di pinggang.

Kegiatan yang telah dipaparkan di atas termasuk dalam kemampuan gerak lokomotor dan kemampuan non lokomotor. Pada kemampuan lokomotor terdapat pada aktivitas pengembangan komponen koordinasi dan keseimbangan karena dilakukan dengan gerakan berpindah tempat. Kemampuan non lokomotor ada pada pengembangan komponen kelentukan yang mana dilakukan tanpa berpindah tempat.

D. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut *National Assosiation Education for Young Children (NAEYC)*, Anak Usia Dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara

0-8 tahun (Soemiarti Padmonodewo, 2003: 17). Namun, sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 1 Butir 14 UU No. 20 Tahun 2003, PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada dasarnya di Indonesia yang disebut PAUD merupakan pendidikan anak prasekolah dasar.

Pendidikan anak usia dini mampu dijadikan sebagai wahana strategis untuk memfasilitasi anak agar banyak beraktivitas, bereksplorasi, dan berpikir lewat bermain. Prinsip dasar belajar bagi anak usia dini adalah belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar. Bahkan sejak lahir anak sudah membutuhkan bermain melalui interaksi dengan lingkungannya (Harun, 2009: 75). Sejalan dengan itu, Slamet Suyanto (2005: 1) juga menyatakan bahwa PAUD merupakan investasi bangsa yang sangat berharga dan sekaligus merupakan infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya.

Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang *neurologi* terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Slamet Suyanto, 2005: 6).

2. Karakteristik Anak Usia Taman Kanak-kanak

Usia Taman Kanak-kanak adalah usia pada rentang 4-6 tahun. Menurut Ramli (2005: 185-187), usia TK ditandai dengan beberapa karakteristik pokok.

Adapun beberapa karakteristik pokok tersebut meliputi:

- a. Masa usia TK adalah masa yang berada pada usia prasekolah, yaitu antara usia 4 dan 6 tahun. Pada masa ini anak belum belajar keterampilan akademik secara formal seperti yang diajarkan di Sekolah Dasar.
- b. Masa usia TK adalah masa Prakelompok, karena pada masa ini anak belajar dasar-dasar keterampilan yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial kelompok.
- c. Masa usia TK adalah masa meniru dimana anak suka sekali menirukan pola perkataan dan tindakan orang-orang di sekitarnya.
- d. Masa usia TK adalah masa bermain dimana anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain, dan melalui bermain tersebut, anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, meniru perilaku orang lain, dan mencobakan kemampuan dirinya.
- e. Anak usia TK memiliki keberagaman, tidak hanya dari segi individualitasnya tetapi juga latar belakang budaya asal anak-anak tersebut.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia Taman Kanak-kanak (4-6 tahun) merupakan usia prasekolah yang memiliki karakteristik suka meniru, suka bermain, serta memiliki keberagaman sebagai individu yang unik. Berbagai karakteristik tersebut dijadikan pedoman bagi guru untuk melaksanakan pendidikan di TK agar potensi anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan karakteristik anak. Dalam pembagian kelas di TK dibagi menjadi dua kelompok usia, yaitu kelompok A usia 4-5 tahun dan kelompok B usia 5-6 tahun.

E. Kerangka Pikir

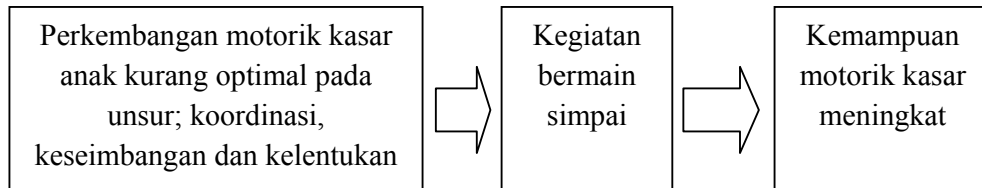
Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada pada jalur formal yang menangani pendidikan anak usia dini. Program pendidikan di TK mengarah pada pengembangan semua aspek perkembangan yang mencakup: pengembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional dan moral agama. Dari apa yang telah dipaparkan di atas salah satu lingkup perkembangan yang perlu distimulasi sejak dini adalah kemampuan fisik motorik anak.

Dalam proses pembelajaran di TK Tunas Ibu Selomartani guru kurang melibatkan aktivitas fisik anak. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sebatas tanya jawab dan pengerjaan LKA (Lembar Kerja Anak). Selain itu, kegiatan bermain yang berhubungan dengan fisik motorik anak masih jarang dilakukan sehingga stimulasi gerak anak masih kurang sehingga perkembangan motorik kasar anak kurang optimal terutama pada unsur koordinasi, keseimbangan dan kelentukan.

Dalam TPP (Tingkat Pencapaian Perkembangan) pada indikator aspek fisik motorik yang terdapat indikator bermain dengan simpai. Simpai adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan berkelompok, dan secara umum dapat dilakukan dimana saja (M. Muhyi Faruq, 2009: 2). Merujuk dari pengertian simpai di atas peneliti mencoba untuk mengenalkan anak dengan media simpai. Saat peneliti menggunakan media simpai pada pembelajaran di TK

Tunas Ibu Selomartani anak-anak terlihat tertarik dengan media yang digunakan karena sebelumnya anak belum pernah bermain dengan media tersebut.

Mengingat ketertarikan anak terhadap simpai sebagai media bermain, peneliti berharap bermain simpai mampu digunakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan pemikiran yang telah dipaparkan di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut.



F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Syari'ati Masyithoh (2014) dengan judul "peningkatan keterampilan motorik kasar melalui alat permainan edukatif (APE) *outdoor* pada kelompok A Paud IT Zaid Bin Tsabit Ambartawang, Mungkid, Magelang". Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motorik kasar anak khususnya pada unsur keseimbangan, kelincahan dan kekuatan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui alat permainan edukatif (APE) *outdoor* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang meliputi unsur keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hesti Wijayanti (2014) berjudul "peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain lempar tangkap

bola besar kelompok B TK Al Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo”. Kemampuan motorik kasar difokuskan pada keseimbangan, kekuatan dan kelentukan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh latihan permainan lempar tangkap bola besar terhadap peningkatan kemampuan keseimbangan, kekuatan dan kelentukan.

Merujuk dari penelitian yang dilakukan di atas peneliti telah mengacu dan menekankan pada upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain simpai. Kegiatan pembelajaran ditekankan pada upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam unsur koordinasi, keseimbangan dan kelentukan anak.

G. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir dapat peneliti ajukan hipotesis yaitu melalui bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani, kecamatan Kalasan.

BAB III METODE PENELITIAN

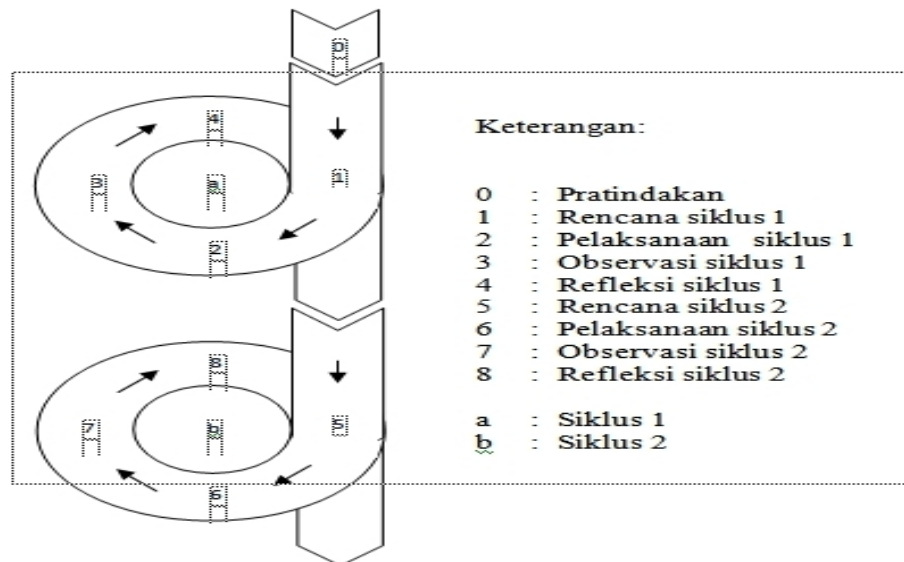
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Wina Sanjaya (2009: 26), penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif. Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2007: 17), cara penelitian kolaboratif merupakan penelitian tindakan yang ideal karena dalam penelitian ini dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Hal ini sebagai upaya untuk mengurangi unsur subyektivitas pengamat serta mutu kecermatan pengamatan yang dilakukan.

Proses tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini diupayakan agar masalah yang terjadi dapat teratasi, sekaligus meningkatkan mutu praktik pembelajaran di kelas tersebut, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Secara kolaboratif peneliti dan guru bekerja sama dalam penyusunan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi tindakan.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menunjuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan Kemmis dan Mc. Taggart (Wijaya Kusumah & Dedi Ditagama, 2011: 21). Dalam proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart menggunakan sistem spiral, yang setiap Siklusnya terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Keempat komponen tersebut dapat dilihat pada bagan Siklus di bawah ini.



Gambar 1: Siklus PTK menurut Kemmis & Taggart Model Spiral
(Wijaya Kusumah & Dedi Ditagama, 2011: 21).

Keempat tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan berupa kegiatan mempertimbangkan dan memilih upaya yang dilakukan untuk memecahkan masalah, meningkatkan atau merubah praktek pembelajaran sebagai solusi. Perencanaan tersebut disusun oleh guru bersama

peneliti untuk mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, yang meliputi:

- 1) Menentukan waktu pelaksanaan pembelajaran maupun alokasi waktu yang akan ditempuh dalam pembelajaran.
- 2) Menentukan tema dalam pembelajaran.
- 3) Menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 4) Menyiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan.
- 5) Menyiapkan instrumen penilaian yang akan digunakan

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan proses pembelajaran disesuaikan dengan rencana yang sudah disusun sebelumnya serta tema yang sedang dibahas di TK tersebut. Dalam penelitian ini, satu Siklus terdiri dari tiga pertemuan. Pelaksanaan tindakan selengkapnya adalah sebagai berikut.

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dalam pembelajaran didahului dengan pengkondisian dan penjelasan kegiatan *outdoor* dengan bermain simpai. Kegiatan bermain simpai untuk meningkatkan komponen motorik kasar seperti koordinasi, keseimbangan, dan kelentukan adalah sebagai berikut.

1) Meloncat dalam simpai

Anak meloncat melewati simpai yang ditata dengan formasi 1-2-1-2. Saat berada pada posisi 1, kaki berada dalam lingkaran simpai yang sama dengan tangan dilipat kedepan. Sedangkan 2 berarti posisi kaki mengangkang dan berada di lingkaran simpai yang berbeda dengan posisi tangan direntangkan.

2) Berjalan lurus, berjinjit dan berjengket (*ingkling*) melintasi simpai

Anak berjalan melintasi garis lurus yang membentuk segitiga. Setiap garis yang menghubungkan antar simpai berjarak 2 meter. Pada setiap sudut segitiga diletakkan simpai. Kemudian saat melewati simpai anak-anak melakukan gerakan berjinjit maupun berjengket (*ingkling*) sesuai dengan tanda yang diberikan dengan melintasi lingkaran luar simpai yang diletakkan di setiap sudut lintasan.

3) Penguluran dan *Hulahoop*

Kegiatan penguluran dilakukan sebelum permainan *hulahoop*. Penguluran dilakukan dengan memegang simpai pada sisi yang berlawanan, kemudian anak-anak melakukan gerakan penguluran keatas, kekanan, kekiri, kedepan dan kebelakang dengan posisi tangan lurus. Sedangkan bermain *hulahoop* dilakukan dengan meletakkan simpai di pinggang dan melakukan gerakan memutar untuk mempertahankan simpai agar tetap memutar di pinggang. Setelah itu, guru menyampaikan apersepsi mengenai tema yang akan dibahas hari itu.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam penelitian ini disesuaikan dengan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang telah dibuat sebelumnya dan pelaksanaannya bersifat fleksibel.

c. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan penutup, guru melakukan *recalling* tentang kegiatan yang telah dilakukan hari itu untuk mengetahui kebermaknaan pembelajaran yang telah disampaikan kepada anak.

3. Observasi

Pada tahap ini guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti yang melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan anak secara cermat, serta mencatat semua hal-hal penting yang ditemukan pada saat kegiatan berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana respon dan tingkat kemampuan motorik kasar anak.

4. Refleksi

Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dengan kolaborator. Refleksi dilakukan setelah tindakan pada Siklus I selesai dilaksanakan untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, serta kendala yang dialami selama pelaksanaan tindakan pertama. Hasil yang diperoleh pada refleksi Siklus pertama akan digunakan untuk menganalisa untuk kemudian dijadikan bahan pertimbangan dalam pelaksanaan Siklus selanjutnya.

C. Subyek dan Obyek Penelitian

Suharsimi Arikunto (2006: 109) mengemukakan bahwa subyek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat variabel melekat. Subyek dalam penelitian ini adalah semua anak kelompok A di TK Tunas Ibu Selomartani, kecamatan Kalasan dengan jumlah siswa 8 anak terdiri dari 3 siswa putri dan 5 siswa putra. Obyek dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Tunas Ibu Selomartani saat melakukan kegiatan bermain simpai.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Ibu Selomartani, kecamatan Kalasan, Sleman.

b. Waktu Penelitian

Rencana kegiatan penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015.

E. Jadwal Penelitian

Tabel 1. Rencana Jadwal Penelitian

		Jadwal Penelitian Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Simpai									
No	Kegiatan	April					Mei				
		M1	M2	M3	M4	M5	M1	M2	M3	M4	
1	Observasi	■									
2	Persiapan Media	■	■								
3	Pembuatan Instrumen		■	■							
4	Pembuatan RKH			■							
5	Pelaksanaan Siklus I			■	■						
6	Pelaksanaan Siklus II					■	■				
7	Pengelolaan Data							■	■		
8	Penyusunan Laporan							■	■	■	

Keterangan: M = minggu

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memantau guru maupun siswa. Sebagai alat pemantau guru, observasi digunakan untuk mencatat setiap tindakan yang dilakukan guru dalam setiap Siklus atau tindakan pembelajaran sesuai dengan fokus masalah. Dari hasil pengamatan itu dapat ditemukan berbagai kelemahan sehingga dapat ditindak lanjuti untuk diperbaiki pada Siklus berikutnya. Observasi yang berhubungan dengan kegiatan siswa dapat dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku-perilaku siswa sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan guru. Metode observasi ini dipilih dengan alasan metode observasi dirasa metode yang paling efektif apabila digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Dalam observasi ini peneliti menggunakan lembar observasi mengenai kemampuan motorik kasar anak pada saat bermain simpai. Selain itu, alat pemantau perkembangan motorik kasar anak di catat dalam instrumen penilaian yang telah disesuaikan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah barang-barang yang tertulis (Suharsimi Arikunto, 2006: 158). Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis. Peneliti melakukan pengumpulan data dari RKH, lembar observasi, mengambil foto saat anak melaksanakan proses pembelajaran. Foto

berfungsi untuk menggambarkan secara nyata ketika anak beraktivitas dalam pembelajaran.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sesuatu yang terpenting dan strategis kedudukannya di dalam keseluruhan kegiatan penelitian (Riduwan, 2007: 32). Wina Sanjaya (2009: 84) mengungkapkan instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Data yang nantinya di dapat melalui penelitian ini memberikan informasi tentang kemampuan motorik kasar anak melalui bermain simpai.

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah bentuk *check list*. Wina Sanjaya (2009: 93) menjelaskan *check list* merupakan daftar pedoman observasi yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengamati aspek apa saja yang akan diobservasi, berisikan daftar aspek yang akan diobservasi, sehingga tugas sebagai observer tinggal memberi tanda (✓) pada bagian yang diobservasi. *Check list* yang dibuat dilakukan terhadap anak dalam indikator kemampuan anak dalam melakukan kegiatan bermain simpai.

Tabel 2. Lembar Observasi *Check List* Motorik Kasar

MOTORIK KASAR													
BERMAIN SIMPAI													
No	Nama	KOORDINASI				KESEIMBANGAN				KELENTUKAN			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Sub variabel	Indikator
Komponen Motorik Kasar	Koordinasi	Anak mampu melakukan gerakan koordinasi mata, tangan, kaki saat melakukan gerakan meloncat sambil melipat dan merentangkan tangan dengan tepat.
	Keseimbangan	Anak mampu mempertahankan posisi badan saat berjalan pada garis lurus, berjalan jinjit dan berjengket tanpa jatuh.
	Kelentukan	Anak mampu menggerakkan persendian secara maksimal dan leluasa saat bermain menggunakan simpai.

Tabel 4. Rubrik Penilaian Koordinasi

Kriteria Baku	Deskripsi	Skor	Kriteria
Koordinasi Berkembang Sangat Baik	Anak terampil melakukan gerakan koordinasi mata, tangan, kaki saat melakukan gerakan meloncat dalam simpai sambil melipat dan merentangkan tangan.	4	Sangat Baik
Koordinasi Berkembang Sesuai Harapan	Anak mampu melakukan gerakan koordinasi mata, tangan, kaki saat melakukan gerakan meloncat dalam simpai sambil melipat dan merentangkan tangan.	3	Baik
Koordinasi Masih Berkembang	Anak mampu melakukan gerakan koordinasi tetapi masih terdapat kesalahan posisi saat melakukan gerakan meloncat sambil melipat dan merentangkan tangan.	2	Cukup Baik
Koordinasi Belum Berkembang	Anak belum mampu melakukan gerakan koordinasi saat kegiatan bermain.	1	Belum Baik

Tabel 5. Rubrik Penilaian Keseimbangan

Kriteria Baku	Deskripsi	Skor	Kriteria
Keseimbangan Berkembang Sangat Baik	Anak mempunyai keseimbangan badan saat berjalan pada garis lurus, berjalan jinjit dan berjengket tanpa jatuh serta dapat menyelesaikan kegiatan bermain dengan baik dengan gerakan yang terampil.	4	Sangat Baik
Keseimbangan Berkembang Sesuai Harapan	Anak mempunyai keseimbangan badan saat berjalan pada garis lurus, berjalan jinjit dan berjengket tanpa jatuh serta dapat menyelesaikan kegiatan bermain dengan baik.	3	Baik
Keseimbangan Masih Berkembang	Anak mempunyai keseimbangan badan saat berjalan pada garis lurus, berjalan jinjit dan berjengket tetapi belum dapat menyelesaikan kegiatan bermain.	2	Cukup Baik
Keseimbangan Belum Berkembang	Anak belum mempunyai keseimbangan yang baik sehingga sering terjatuh saat kegiatan bermain.	1	Belum Baik

Tabel 6. Rubrik Penilaian Kelentukan

Kriteria Baku	Deskripsi	Skor	Kriteria
Kelentukan Berkembang Sangat Baik	Anak mampu memaksimalkan gerak sendi dalam melakukan kegiatan bermain <i>hulahoop</i> dengan gerakan terampil serta luwes dan melakukan penguluran dengan maksimal.	4	Sangat Baik
Kelentukan Berkembang Sesuai Harapan	Anak mampu memaksimalkan gerak sendi dalam melakukan kegiatan bermain <i>hulahoop</i> dengan baik dan melakukan penguluran dengan baik.	3	Baik
Kelentukan Masih Berkembang	Anak mampu memaksimalkan gerak sendi dalam melakukan kegiatan bermain <i>hulahoop</i> dan melakukan penguluran namun belum maksimal.	2	Cukup Baik
Kelentukan Belum Berkembang	Anak belum mampu memaksimalkan gerak sendi dalam melakukan kegiatan bermain <i>hulahoop</i> dan belum mampu melakukan gerakan penguluran sendi.	1	Belum Baik

H. Teknik Analisis Data

Wina Sanjaya (2009: 106) menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian tindakan kelas dapat dilakukan dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Dalam penelitian tindakan kelas ini, data peningkatan kemampuan motorik kasar dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru (Wina Sanjaya, 2009: 106).

Teknik analisis data kuantitatif diperoleh dari analisis hasil pengamatan kemampuan motorik kasar anak pada saat kegiatan bermain simpai. Analisis data yang diperoleh ditampilkan dalam bentuk tabel dan dipersentasikan dalam bentuk grafik. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain simpai digunakan rumus perhitungan persentase.

Rumus penilaian menurut Ngalim Purwanto (2006: 102) sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tiap Siklus adalah jika mencapai minimal 75% dari jumlah anak pada kelompok A TK Tunas Ibu yang telah mencapai kriteria sangat baik dengan persentase minimal 75%. Komponen perkembangan motorik kasar yang dimaksud berupa koordinasi, keseimbangan, dan kelentukan yang akan terlihat dari proses pembelajaran di Siklus I yang terdiri dari tiga pertemuan melalui bermain simpai. Apabila dalam pelaksanaan penelitian di Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, maka akan dilakukan Siklus berikutnya sampai kemampuan motorik kasar melalui bermain simpai dapat meningkat sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Berikut pedoman acuan menurut Acep Yoni, Sri Kunthi Ambarwati, & Herry Purwanto (2010: 175) yang dikembangkan oleh peneliti mengenai interpretasi kriteria kemampuan motorik kasar.

Tabel 7. Kriteria Kemampuan Motorik Kasar Menurut Acep Yoni, dkk

No.	Persentase	Kriteria
1.	75% - 100%	Baik
2.	50% - 74,99%	Cukup baik
3.	25% - 49,99%	Kurang baik
4.	0% - 24,99%	Tidak baik

Merujuk dari pendapat di atas dalam penelitian ini peneliti mengambil 4 kriteria persentase sebagai berikut.

Tabel 8. Kriteria Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A TK Tunas Ibu

No.	Persentase	Kriteria
1.	75% - 100%	Sangat baik
2.	50% - 74,99%	Baik
3.	25% - 49,99%	Cukup baik
4.	0% - 24,99%	Belum baik

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

TK Tunas Ibu terletak di Padukuhan Senden II, Selomartani, Kalasan, Sleman. Sekolah Taman Kanak-kanak ini berbatasan langsung dengan lapangan kampung di sebelah timur, perkebunan warga di sebelah barat dan selatan, serta Masjid Miftahul Jannah di sebelah utaranya. Letak sekolah yang agak jauh dari pemukiman warga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Selain itu, jarak sekolah dengan jalan kampung kira-kira sejauh 50 meter sehingga dapat terbelang aman ketika anak bermain di halaman sekolah.

Sarana dan prasarana yang ada di TK Tunas Ibu dirasa masih kurang memadai. TK Tunas Ibu mempunyai dua ruang kelas, satu kantor guru, satu kamar mandi, dan satu lagi ruang gudang yang berada dalam salah satu ruang kelas. Fasilitas lain yang ada ialah beberapa alat permainan *outdoor* seperti bola dunia, kincir putar dan pelosotan. Area bermain *outdoor* didukung oleh lapangan sepak bola yang berada tepat di depan TK Tunas Ibu yang dapat dimanfaatkan sebagai area bermain *outdoor* bagi anak-anak. Sedangkan untuk alat permainan *indoor*, sekolah menyediakan balok, lego, dan buku-buku bacaan yang tersimpan di dalam perpustakaan mini yang berada di ruang kantor.

Tenaga pengajar yang ada di TK Tunas Ibu berjumlah 2 orang, terdiri dari 1 orang guru kelas dan 1 orang kepala sekolah yang merangkap sebagai guru. Selain itu, ada 1 orang yang membantu menjaga kebersihan sekolah dan

menyiapkan konsumsi bagi tenaga pendidik di TK Tunas Ibu. Peserta didik di TK Tunas Ibu berjumlah 15 anak yang terdiri dari 8 anak kelompok A dan 7 anak kelompok B. Dalam penelitian ini, kelas yang akan diberi tindakan adalah kelompok A yang berjumlah 8 anak.

2. Pelaksanaan Pra Tindakan Kelas

Kegiatan Pra tindakan dalam penelitian ini dilakukan pada 11 April 2015. Kegiatan Pra tindakan ini dilakukan untuk mendapatkan data awal mengenai, kemampuan motorik kasar anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian Pra tindakan ini adalah teknik pengumpulan data observasi. Observasi dilakukan pada saat kegiatan *outdoor* sebelum anak-anak melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas sampai kegiatan pembelajaran selesai dilakukan.

Adapun kegiatan yang berlangsung adalah sebagai berikut.

- a. Kegiatan *outdoor* dilakukan dengan kegiatan bermain dengan melompat dalam lingkaran, berjengket dengan mengikuti pola lingkaran dan bermain *hula hoop*. Dalam kegiatan yang dilakukan tersebut peneliti mengamati kemampuan motorik kasar anak yang mencakup komponen koordinasi, keseimbangan dan kelentukan. Koordinasi dinilai dari kegiatan melompat dalam lingkaran dengan posisi tangan berubah-ubah, keseimbangan dinilai dari kegiatan berjengket (*ingkling*) dengan mengikuti pola lingkaran dan kelentukan dinilai dari kegiatan bermain *hula hoop*.
- b. Kegiatan di dalam kelas dimulai dengan salam, setelah menjawab salam, semua anak bersiap untuk berdoa sebelum belajar dan membaca surat Al-

Fatihah. Salah satu anak diminta untuk memimpin doa di depan kelas. Setelah berdoa lalu guru melakukan presensi, selesai melakukan absensi anak-anak bersama guru menyanyikan lagu Bendera Merah Putih.

- c. Guru melakukan apersepsi dan tanya jawab terkait tema Tanah Airku. Setelah itu, guru menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan pada hari itu.
- d. Kegiatan inti pada hari tersebut diisi dengan mencocok gambar burung garuda, menghubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai, dan membentuk plastisin dengan bentuk pohon beringin dan bintang.
- e. Setelah kegiatan inti selesai, anak-anak istirahat. Setelah anak-anak selesai makan *snack* yang mereka beli, anak-anak memanfaatkan waktu untuk bermain.
- f. Kegiatan akhir pada hari itu diisi dengan pengenalan lambang negara yaitu burung garuda. Setelah kegiatan pengenalan burung garuda selesai guru bertanya mengenai kegiatan yang dilakukan hari itu. Setelah itu, anak-anak berdoa sebelum pulang bersama guru. Selesai berdoa, guru mengucapkan salam.

Kondisi awal kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Tunas Ibu Pra tindakan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Observasi Kondisi Pra tindakan Kemampuan Motorik Kasar

No	Nama Anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persen-tase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm	√					√			√				33,3%	CB
2	Bntg			√				√				√		75%	SB
3	Dk	√				√						√		33,3%	CB
4	Fn		√			√				√				33,3%	CB
5	Glh		√				√			√				41,7%	CB
6	Ndn	√				√				√				25%	CB
7	Ptr		√				√					√		50%	B
8	Rnd	√				√				√				25%	CB

Ket: BB: Belum baik (0%-24,99%), CB: Cukup baik (25%-49,99%), B: baik (50%-74,99%), SB: Sangat baik (75%-100%).

Dilihat dari tabel di atas dari 8 anak yang memiliki kemampuan motorik kasar mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan dengan kriteria sangat baik hanya ada 1 anak (12,5%) demikian juga 1 anak yang mendapat predikat baik (12,5%). Sedangkan untuk 6 (75%) anak yang lain masuk dalam kriteria cukup baik.

3. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Penelitian dilakukan dalam tahapan yang berupa Siklus pembelajaran. Setiap Siklus dalam penelitian ini dilakukan dalam 3 pertemuan. Adapun tahap perencanaan pada Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu guru sebagai pelaksana tindakan.
- 2) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema Tanah Airku.
- 3) Mempersiapkan lembar instrumen penelitian dan alat dokumentasi.

- 4) Mempersiapkan alat yang dibutuhkan dalam kegiatan bermain simpai yaitu simpai yang bediameter 60 cm.

b. Pelaksanaan Siklus I

1) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Pertama

Kegiatan Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 16 April 2015 dengan tema Tanah Airku dan sub tema Lambang Negara. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan menyatu dengan kegiatan belajar mengajar di TK Tunas Ibu, dengan kegiatan bermain simpai diletakkan pada aktivitas *outdoor* sebelum masuk pada kegiatan awal. Jumlah anak yang masuk pada Siklus I pertemuan pertama sebanyak 8 anak yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut.

a) Aktivitas *Outdoor*

Sebelum dilakukan penelitian ini, sebelumnya TK Tunas Ibu jarang sekali melakukan aktivitas *outdoor* sebelum kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan *outdoor* pada hari Kamis, 16 April 2015 diisi dengan kegiatan bermain simpai. Pada saat kegiatan Pra tindakan anak-anak sudah diperkenalkan dengan simpai, namun permainannya belum terstruktur seperti yang dilakukan dalam penelitian yang dilakukan. Pada Siklus I pertemuan pertama permainan sudah mulai dilaksanakan sesuai dengan konsep permainan yang telah direncanakan sebelumnya.

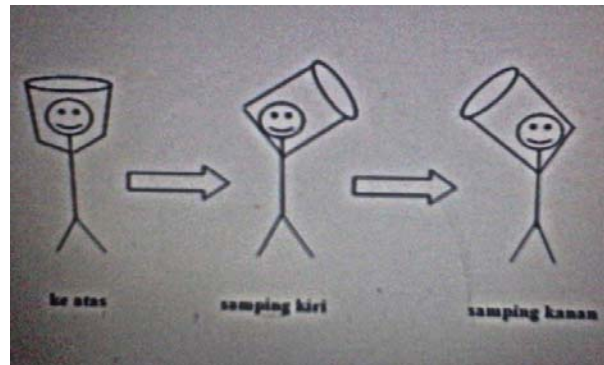
Sebelum anak melakukan aktivitas *outdoor* terlebih dahulu anak-anak dikondisikan dengan berbaris di lapangan rumput depan TK Tunas Ibu. Setelah anak sudah dikondisikan lalu anak-anak mendengarkan penjelasan dari guru tentang bagaimana cara bermain simpai. Penjelasan dimulai dari permainan yang mengembangkan kemampuan koordinasi, keseimbangan lalu dilanjutkan pengembangan kelentukan. Semua anak terlihat memperhatikan guru saat memberikan contoh.

Kegiatan pada unsur koordinasi dilakukan dengan melompat dalam simpai. Banyaknya simpai yang digunakan dalam permainan ini adalah sebanyak 9 buah simpai. Posisi simpai ditata dengan pola 1-2-1-2. Satu berarti posisi kaki berada dalam lingkaran simpai yang sama dengan tangan dilipat ke depan, sedangkan dua berarti kaki berada di lingkaran simpai yang berbeda (*mengangkang*) dengan tangan direntangkan. Saat anak-anak melakukan gerakan melompat anak-anak masih terkesan kaku dan ragu-ragu dalam bergerak sehingga gerakannya pun kurang maksimal. Bahkan masih ada anak yang masih takut melakukan loncatan, salah satunya adalah Rnd. Jeda saat akan melakukan loncatan berikutnya dalam lingkaran simpai Rnd masih terdiam cukup lama, tangannya pun masih belum mengikuti gerakan seperti yang guru contohkan. Begitu juga Ndn, Dk, dan Ptr yang masih kurang tepat dalam koordinasi kaki dan tangan karena gerakan tangan belum sesuai dengan posisi kaki.

Permainan selanjutnya adalah pengembangan unsur keseimbangan dengan cara berjalan pada garis lurus dengan tangan direntangkan, berjalan jinjit serta berjengket (*ingkling*) pada tepi lingkaran simpai. Lintasan yang digunakan dalam

pengembangan keseimbangan membentuk bangun segitiga. Saat anak melintasi garis anak-anak berjalan dengan tangan direntangkan kemudian saat anak sampai pada sudut lintasan yang terdapat simpai yang terdapat gambar bintang di dalam lingkaran anak-anak harus berjengket (*ingkling*) melintasi sisi luar simpai sedangkan saat melintasi simpai yang tidak terdapat bintang anak-anak melintasi sisi luar simpai dengan berjalan jinjit. Pada bangun segitiga terdapat tiga sudut dalam tiga sudut tersebut terdapat dua sudut simpai yang tidak terdapat bintang dan satu simpai yang terdapat bintang. Sebagian anak sudah mampu melaksanakan tugas dengan tepat walaupun belum mampu menyelesaikan lintasannya. Salah satunya Ndn yang mampu menyelesaikan lintasan sampai selesai namun saat melintasi lingkaran simpai yang seharusnya berjinjit tapi Ndn justru masih berjalan berputar biasa.

Untuk permainan yang terakhir adalah pengembangan unsur kelentukan dengan penguluran dan perenggangan sendi dengan simpai yang dilanjutkan dengan bermain *hulahoop*. Kegiatan penguluran dilakukan dengan memegang sisi kanan dan kiri simpai, secara bergantian anak menggerakkan simpai ke atas, ke samping kanan dan kesamping kiri dengan lama masing-masing gerakan sebanyak 1x8 hitungan. Setelah selesai kegiatan penguluran kegiatan dilanjutkan dengan bermain *hulahoop*.



Gambar 2. Ilustrasi Kegiatan Penguluran Siklus I

Pada pertemuan yang pertama ini, beberapa anak sudah mengetahui permainan *hulahoop* namun belum ada yang mengetahui bahwa alat permainan tersebut dinamakan simpai dan permainan tersebut dinamakan *hulahoop*. Karena teknik untuk memainkan simpai dalam bermain *hulahoop* anak-anak belum tahu sehingga anak-anak banyak yang hanya meletakkan simpai dipinggang lalu dilepaskan. Sebelum dilakukannya permainan *hulahoop* anak-anak melakukan penguluran otot terlebih dahulu. Dengan memegang simpai pada sisi kanan dan kirinya kemudian simpai diangkat ke atas lalu dengan aba-aba guru anak mulai meliukkan tangannya ke kanan lalu ke kiri sebagai aktivitas penguluran otot dan perenggangan sendi. Setelah proses penguluran selesai kegiatan bermain dilanjutkan dengan bermain *hulahoop*.

Dalam pelaksanaan Siklus I pertemuan pertama tersebut kegiatan yang paling lama diantara tiga permainan tersebut adalah dalam pelaksanaan kegiatan unsur kelentukan. Karena dalam permainan tersebut melibatkan aktivitas penguluran sehingga dilakukan dengan santai tanpa terburu-buru. Selain itu, dalam bermain *hulahoop* juga banyak anak yang masih terlihat ragu-ragu saat

melakukan gerakan. Dalam pertemuan pertama tersebut diberikan waktu masing-masing anak 10 detik untuk bermain *hula hoop*.

Selesai melakukan kegiatan *outdoor*, selanjutnya anak-anak diberi waktu 5 menit untuk istirahat sebelum masuk kelas. Saat diminta untuk beristirahat anak-anak justru banyak yang masih bermain dengan simpai sedangkan sebagian anak terlihat berkeringat dan sibuk mengeringkan keringatnya.

b) Kegiatan Awal (30 menit)

Pada kegiatan awal di dalam kelas diawali dengan kegiatan berdoa. Salah satu anak diminta untuk memimpin doa di depan kelas. Doa yang dibaca adalah doa sebelum belajar, doa untuk kedua orang tua dan surat Al-Fatihah. Setelah selesai berdoa selanjutnya guru melakukan absensi, satu persatu anak dipanggil namanya untuk mengetahui kehadiran siswa, pada hari tersebut semua anak hadir. Kegiatan selanjutnya adalah apersepsi tentang lambang negara Indonesia sesuai dengan sub tema pada hari tersebut.

Setelah selesai melakukan apersepsi guru menjelaskan kegiatan inti yang akan anak-anak lakukan pada hari tersebut. Guru mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan di setiap sudut baik sudut pembangunan, alam sekitar maupun kebudayaan. Saat kegiatan awal beberapa anak terlihat kelelahan, sehingga kepalanya disandarkan pada meja. Ndn salah satu siswa yang menyandarkan kepalanya di meja saat ditanya Ndn menjawab "*ngantuk Bu*". Saat dilakukan observasi sebelum penelitian memang sering ditemukan juga Ndn terlihat mengantuk saat kegiatan pembelajaran di kelas. Namun jika sudah diberikan tugas Ndn tetap mau mengerjakan tugas.

c) Kegiatan Inti (60 menit)

Memasuki kegiatan inti anak-anak terlihat lebih bersemangat. Dalam kelas tersebut proses pembelajaran *disetting* dalam bentuk sudut. Sudut yang ada adalah sudut pembangunan, sudut kebudayaan, dan sudut alam sekitar. Anak mengambil alat dan bahan yang dibutuhkan lalu secara bergantian anak berpindah dari sudut yang satu ke sudut yang lain (*rolling*) saat telah selesai melakukan kegiatan di sudut yang sebelumnya.

Pada sudut pembangunan kegiatannya adalah membuat bendera dari kertas lalu direkatkan pada tusuk sate. Pada kegiatan membuat bendera banyak anak yang mengalami kesulitan saat merekatkan kertas dengan tusuk sate. Dengan bimbingan guru akhirnya semua anak mampu menyelesaikan tugas membuat bendera dengan baik.

Pada sudut kebudayaan anak-anak belajar menuliskan nama simbol-simbol negara Indonesia dengan menirukan contoh yang telah diberikan (garuda, pohon, kepala banteng, dan kapas). Saat menirukan tulisan nama simbol negara Indonesia anak-anak tidak mengalami kesulitan. Sedangkan pada sudut alam semesta kegiatan yang dilakukan adalah membuat tirai bertemakan lambang negara Indonesia. Dengan bimbingan guru anak diminta untuk membuat tirai yang dironce sesuai dengan pola yang telah guru contohkan. Terlebih dahulu anak-anak memotong gambar yang telah disediakan kemudian gambar tersebut direkatkan pada kertas karton yang telah dipotong memanjang. Pola pada tirai tersebut secara berurutan dari atas kebawah adalah burung garuda, rantai dan kapas, kepala banteng dan pohon beringin. Roncean karton tersebut kemudian disatukan pada

kertas karton yang panjang yang telah disediakan. Pada kegiatan membuat tirai ada dua anak yang masih kurang tepat menyusun gambar sesuai dengan pola yang telah diberikan yaitu Dk dan Rnd.

Setelah kegiatan inti 1 sampai 3 telah selesai kemudian anak-anak beristirahat. Saat beristirahat anak-anak memanfaatkan waktu untuk makan dan bermain. Pada Siklus I pertemuan pertama ini keadaan anak masih seperti dulu saat peneliti melakukan observasi, yaitu anak laki-laki lebih banyak yang aktif daripada anak perempuan. Ada tiga anak perempuan yang saat istirahat hanya bermain di ruang guru untuk sesekali melihat buku-buku yang ada di perpustakaan kecil di dalam ruang guru. Sedangkan untuk anak laki-laki lebih suka bermain di luar ruangan.

d) Kegiatan Akhir (30 menit)

Setelah selesai beristirahat kegiatan berlanjut ke kegiatan akhir. Pada kegiatan akhir anak-anak dan guru bersama-sama menyanyikan lagu Bendera Merah Putih. Masih ada anak yang belum hafal lirik dari Bendera Merah Putih namun tetap antusias dengan cara memainkan botol plastik yang diisi batu krikil. Beberapa kali guru mengulang menyanyikan lagu tersebut supaya anak lebih mudah menghafal lagu tersebut. Selesai menyanyi kegiatan dilanjutkan dengan *recalling* tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut.

Saat anak ditanya perasaan mereka saat bermain dengan simpai salah satu anak menjawab, “*seneng neng kesel Bu*”. Pada Siklus I pertemuan pertama tersebut Bntg adalah anak yang paling aktif daripada anak-anak yang lain. Setelah tanya jawab selesai proses pembelajaran pun di akhiri dengan pesan-pesan moral

dari guru tentang kebiasaan-kebiasaan baik di rumah dan selanjutnya diakhiri dengan doa selesai belajar dan do'a keselamatan dunia-akhirat. Kemudian anak-anak bersalaman dengan guru lalu pulang.

2) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Kedua

Kegiatan Siklus I pertemuan kedua dalam penelitian ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 18 April 2015 masih dengan tema Tanah Airku dan sub tema Lambang Negara. Anak yang hadir pada hari tersebut lengkap berjumlah 8 anak. Pelaksanaan kegiatan bermain simpai pada pertemuan kedua tersebut masih dilakukan pada aktivitas *outdoor* sebelum proses pembelajaran di dalam kelas dilaksanakan. Urutan bermain simpai masih sama dengan media yang sama namun dengan teknik yang sedikit berbeda.

1. Aktivitas *Outdoor*

Pada pertemuan kedua ini sebelum anak melakukan kegiatan bermain simpai terlebih dahulu anak-anak diminta untuk bersama-sama bergandengan tangan membentuk lingkaran lalu menyanyikan lagu Lingkaran Kecil Lingkaran Besar dengan diiringi gerakan maju mundur. Setelah itu anak kembali dijelaskan aturan bermain simpai pada hari tersebut. Semua anak terlihat memperhatikan contoh yang guru berikan. Setelah dirasa semua anak faham kegiatan bermain simpai dimulai. Secara bergantian anak-anak mengikuti alur permainan.

Kegiatan yang pertama adalah meloncat dalam lingkaran simpai yang ditata dengan formasi 1-2-1-2 dengan jarak antar simpai 10 cm. Banyaknya simpai yang digunakan dalam permainan ini adalah sebanyak 9 buah simpai. Cara

bermainnya masih sama dengan pertemuan pertama yaitu 1 berarti posisi kaki di dalam lingkaran simpai yang sama dengan tangan dilipat di depan dan posisi 2 berarti kaki berada pada lingkaran simpai yang berbeda (kaki *mengangkang*) serta tangan direntangkan. Untuk posisi kaki saat anak-anak bermain memang tidak ada yang salah, namun yang banyak terjadi adalah posisi tangan yang kurang tepat. Salah satunya Dk dan Rnd, yang mana saat melakukan gerakan sering sekali Dk dan Rnd salah dalam posisi tangan.

Kegiatan yang selanjutnya berjalan pada garis lurus dengan tangan dipinggang, berjinjit dan berjengket (*ingkling*) melintasi simpai untuk pengembangan unsur keseimbangan. Pada permainan ini dibuatlah garis yang membentuk segitiga garis setiap sisi sepanjang 2 meter dan di setiap sudut diletakkan simpai. Cara bermainnya masih sama dengan pertemuan pertama adalah dengan melintasi garis lurus dengan tangan di pinggang, saat sampai pada sudut yang terdapat simpai yang pertama anak-anak berjinjit memutar simpai dan kembali melintasi garis yang selanjutnya, kemudian saat bertemu simpai yang terdapat bintang di dalam lingkaran simpai anak-anak harus melintasi sisi luar simpai dengan berjengket (*ingkling*) diteruskan kembali dengan berjalan pada garis lurus dan pada saat bertemu lagi dengan simpai yang ketiga anak-anak kembali berjalan jinjit. Untuk kecepatan gerakan setiap anak dalam melintasi garis lurus, berjinjit dan berjengket masih seperti pada pertemuan yang pertama, peningkatan yang terlihat ada pada Glh dan Fn yang tadinya masih sangat terlihat melangkah dengan ragu-ragu pada pertemuan kedua ini sudah mampu menyesuaikan dan terlihat lebih mantap dalam melangkah.

Kegiatan yang selanjutnya adalah penguluran dan peregangan sendi serta bermain *hulahoop*. Dengan memegang sisi kanan dan kiri simpai, secara bergantian anak menggerakkan simpai ke atas, ke samping kanan dan kesamping kiri dengan lama masing-masing gerakan sebanyak 1x8 hitungan. Saat permainan akan dimulai guru kembali menjelaskan bahwa aktifitas penguluran yang dilakukan dapat bermanfaat bagi penguluran otot-otot daerah pinggul dan lengan sehingga anak harus memaksimalkan gerakannya. Hal ini untuk memaksimalkan kemampuan kelentukan anak.

Setelah selesai melakukan kegiatan penguluran dengan simpai kegiatan selanjutnya adalah anak bermain *hulahoop*. Dalam Siklus I pertemuan kedua ini anak-anak diberikan waktu selama 10 detik untuk mencoba memutar simpai dipinggang untuk mengamati kemampuan anak dalam mencoba memainkan simpai. Beberapa anak telah mampu mempraktekkan gerakan bermain *hulahoop* yang telah guru contohkan. Namun belum ada anak yang mampu bermain dengan baik, bahkan Ndn dan Arm masih belum mau mencoba untuk memutar pinggulnya sehingga simpai hanya diletakkan di pinggang lalu jatuh. Namun walaupun demikian, anak-anak terlihat antusias dalam melakukan permainan tersebut dan mampu memanfaatkan waktu 10 detik untuk tetap mencoba bermain *hulahoop*.

2. Kegiatan Awal (30 menit)

Setelah aktivitas *outdoor* selesai dilaksanakan selanjutnya anak-anak berbaris untuk masuk kelas dan melanjutkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru memberikan salam yang

langsung dijawab oleh anak-anak secara serentak. Kemudian guru menunjuk salah satu anak untuk memimpin doa di depan kelas. Selesai berdoa mau belajar dan membaca surat Al-Fatihah kegiatan dilanjutkan dengan membaca huruf-huruf hijaiyah dengan bimbingan guru. Kegiatan selanjutnya adalah apersepsi. Pada pertemuan kedua tersebut masih dengan tema dan sub tema yang sama dari pertemuan pertama yaitu lambang negara. Selesai melakukan tanya jawab tentang lambang negara guru membimbing anak untuk menghafalkan sila-sila pancasila dari satu sampai lima. Kemudian guru melanjutkan untuk menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada kegiatan inti.

3. Kegiatan Inti (60 menit)

Setelah anak sudah memosisikan diri pada sudut yang tersedia selanjutnya anak-anak mengambil peralatan yang dibutuhkan. Kemudian guru kembali bertanya, "*apakah masih ada yang belum jelas dengan kegiatan hari ini?*". Anak-anak dengan serentak menjawab, "*sudah bu guru*". Karena tidak ada yang anak yang bertanya anak-anak langsung mengerjakan tugas yang diberikan. Pada sudut pembangunan anak-anak ditugaskan untuk menjiplak bentuk burung garuda. Setelah selesai menjiplak anak-anak diminta untuk menambahkan atribut-atribut yang ada pada burung garuda yaitu lima simbol yang melambangkan pancasila. Kemudian gambar yang sudah selesai diwarnai sesuai dengan kreasi anak masing-masing. Dalam menjiplak ada beberapa anak yang mengalami kesulitan namun dengan bantuan guru akhirnya anak mampu menjiplak bentuk dengan baik.

Pada sudut kebudayaan kegiatannya adalah mengenal lambang huruf dengan cara menempatkan huruf dengan gambar yang sesuai. Secara bergantian anak-anak mengambil potongan huruf yang ada dalam kardus. Kemudian anak-anak menempelkan huruf-huruf tersebut pada gambar yang memiliki awalan huruf yang sesuai. Sebagian besar anak tidak mengalami kesulitan karena sebelumnya anak-anak telah dikenalkan susunan huruf yang membentuk kata pada gambar yang ditunjukkan.

Pada sudut alam sekitar anak-anak diminta untuk meronce pola warna. Di sana disediakan mutiara yang berwarna merah dan hijau dan tali yang dipakai untuk meronce. Anak mulai meronce seperti yang telah dicontohkan guru sebelumnya. Pola yang harus dibuat adalah merah-hijau-merah-hijau begitu seterusnya sampai potongan tali tersebut terisi penuh. Dalam kegiatan meronce keseluruhan anak telah mampu menyelesaikan dengan mandiri tanpa bantuan dari guru. Hasil pola yang dikerjakan juga sudah sesuai dengan penugasan yang diberikan.

Selesai melakukan kegiatan 1 sampai 3 kemudian anak-anak dan guru bersama-sama membersihkan ruang kelas. Selesai membersihkan ruang kelas kemudian anak-anak mencuci tangan lalu kembali ke dalam kelas untuk pembagian *snack*. Setiap hari Sabtu di TK Tunas Ibu ada pembagian *snack* yang bergiliran dari wali murid. Sebelum makan bersama salah satu anak memimpin berdoa lalu diteruskan dengan makan bersama di dalam kelas.

4. Kegiatan Akhir (30 menit)

Kegiatan akhir diisi dengan kegiatan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Guru menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan kesulitan apa yang anak-anak rasakan. Bntg mengatakan, *“Bu, aku tadi sudah bisa main hula hoop lho”*. Belum sempat guru menanggapi Bntg anak-anak sudah saling bersaut-sautan menjawab sehingga kelas menjadi sedikit gaduh. Akhirnya guru terdiam sesaat untuk menunggu anak-anak berhenti berbicara sendiri. Setelah kondisi sudah tenang anak ditanya satu per satu. Salah satu pernyataan yang mengejutkan dari Arm yang tiba-tiba mengatakan, *“Bu, mbok setiap hari mainan bareng gitu to, aku bosan je Bu neng kelas?”*. Arm adalah salah satu anak yang aktif berbicara saat dikelas dan anak ini juga terkenal aktif bergerak. Saat mendengar pernyataan Arm guru menjawab, *“ya besok kita sering-sering main di luar ya dek Arm, biar dek Arm dan teman-teman tidak bosan”*.

Setelah kegiatan tanya jawab selesai kegiatan selanjutnya ditutup dengan menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” yang dilanjutkan dengan berdoa selesai belajar dan mengucapkan salam. Kelompok anak yang paling tenang mendapat kesempatan untuk keluar terlebih dahulu lalu bergantian bersalaman dengan guru.

3) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Ketiga

Kegiatan Siklus I pertemuan ketiga dalam penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin, 20 April 2015. Tema dalam minggu ini masih sama Tanah Airku dengan sub tema Pakaian Adat. Walaupun hari Senin namun di TK Tunas Ibu jarang sekali diadakan upacara bendera sehingga kegiatan pembelajaran masih

seperti hari-hari biasa. Pada hari tersebut anak-anak masuk kelas tepat pukul 07.30.

1. Aktivitas *Outdoor*

Pada pertemuan ketiga ini sebelum anak melakukan kegiatan bermain simpai terlebih dahulu anak-anak diminta untuk bersama-sama bergandengan tangan membentuk lingkaran lalu menyanyikan lagu “Lingkaran Kecil Lingkaran Besar” dengan diiringi gerakan maju mundur. Setelah itu anak kembali dijelaskan aturan bermain simpai pada hari tersebut. Masih dengan urutan yang sama, kegiatan yang pertama adalah untuk mengembangkan unsur koordinasi.

Pada pertemuan ketiga tersebut jarak antar simpai masih sama yaitu sepanjang 10 cm. Simpai yang digunakan untuk membentuk pola 1-2-1-2 juga masih terdiri dari 9 buah simpai. Saat melihat simpai yang sudah tertata dengan suara lantang Glh berkata, “*Ah gampang, Bu wes tahu*”. Mendengar teriakan Glh tersebut kemudian Glh diberikan kesempatan oleh guru untuk melakukan permainan terlebih dahulu. Saat Glh melintasi simpai Glh sudah bisa bergerak dengan cepat tanpa melakukan kesalahan, namun saat berbalik arah yang berlawanan entah kenapa posisi tangan Glh justru belum tepat. Pada pertemuan yang ketiga tersebut sudah banyak anak yang mengalami peningkatan dari segi koordinasi gerak tangan, kaki dan mata.

Untuk kegiatan yang kedua adalah pengembangan unsur keseimbangan. Bentuk kegiatannya masih seperti pertemuan sebelumnya, namun pada penelitian pertemuan yang ketiga ini saat berjalan pada garis lurus posisi tangan dilipat ke depan sedangkan saat melakukan gerakan berjinjit dan berjengket (*ingkling*)

posisi tangan bebas. Sebelum anak mempraktekan permainan tersebut guru mengingatkan anak untuk tetap menjaga konsentrasi. Pada pertemuan ketiga tersebut anak-anak sudah banyak yang cekatan dalam melakukan gerakan, meskipun memang beberapa anak masih belum mampu berjalan lurus pada garis namun saat melakukan gerakan berjinjit dan berjengket (*ingkling*) sudah banyak anak yang menguasai gerakan.

Kegiatan yang ketiga adalah pengembangan unsur kelentukan dalam motorik kasar. Seperti pertemuan sebelumnya, pertemuan yang ketiga tersebut juga diawali dengan melakukan penguluran dan peregangan menggunakan media simpai. Dengan memegang sisi kanan dan kiri simpai, secara bergantian anak menggerakkan simpai ke atas, ke samping kanan dan kesamping kiri dengan lama masing-masing gerakan sebanyak 1x8 hitungan. Kegiatan yang selanjutnya adalah bermain *hulahoop*. Dalam pertemuan kali ini anak-anak diberikan waktu 15 detik untuk memainkan simpai pada aktivitas bermain *hulahoop*. Sebelum kegiatan tersebut dimulai guru kembali mencontohkan cara bermain *hulahoop* yang benar. Setelah guru selesai memberikan instruksi maka permainan pun dimulai. Dibandingkan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya anak-anak terlihat lebih lentuk.

Anak-anak berusaha melakukan gerakan seperti yang guru contohkan sebelumnya. Dengan motivasi guru ada anak yang sudah mampu mempertahankan perputaran simpai di pinggang selama lebih dari 3 detik. Selama waktu 15 detik yang diberikan guru, anak-anak sangat memanfaatkannya untuk

terus mencoba memutarakan simpai di pinggang. Pada gambar di bawah ini terlihat Arm yang sedang mencoba untuk bermain *hulahoop*.

2. Kegiatan Awal (30 menit)

Memasuki ke kegiatan awal, anak-anak terlihat antusias dan lebih bersemangat dibandingkan hari-hari sebelumnya. Walaupun selesai melakukan aktivitas *outdoor* namun anak-anak tidak terlihat kelelahan walaupun banyak yang berkeringat karena cuaca saat itu sudah terik. Kegiatan awal dibuka dengan ucapan salam dari guru yang kemudian dijawab oleh anak-anak secara serempak. Kemudian guru membimbing anak untuk membaca doa yang rutin dibaca setiap hari yaitu doa mau belajar dan surat Al-Fatihah. Selesai berdoa guru melakukan absensi, saat guru melakukan absensi terdapat anak yang belum hadir yaitu Dk. Namun tidak lama kemudian Dk datang dengan di antar ibunya. Sebelum Dk duduk terlebih dahulu Dk berjabat tangan dengan guru dan mengucapkan maaf karena sudah terlambat. Untuk menambah semangat anak-anak diajak untuk menyanyikan lagu “Dari Sabang sampai Merauke”. Anak-anak terlihat bersemangat menyanyikan lagu sambil bertepuk tangan.

Sebelum melakukan kegiatan inti pembelajaran seperti biasanya anak-anak diajarkan untuk menghafal huruf-huruf hijaiyah dengan bimbingan guru. Setelah selesai kegiatan menghafal kegiatan yang selanjutnya adalah apersepsi tentang pulau-pulau besar yang ada di Indonesia dan pakaian adat yang ada di Indonesia. Terlebih dahulu guru menyebutkan nama pulau-pulau besar yang ada di Indonesia, diantaranya adalah Sumatra, Kalimantan, Jawa, Sulawesi, Bali, dan Papua. Kemudian guru membuka peta yang tidak terlalu besar untuk mengenalkan

posisi dari pulau-pulau tersebut. Karena ukuran peta yang tidak terlalu besar sehingga anak-anak mendekat dan mengerumuni peta yang sedang dibawa oleh guru. Kemudian guru meminta anak untuk duduk. Salah satu anak yang bernama Bntg sudah mampu menunjukkan pulau Jawa yang merupakan pulau kita berada. Selain itu Bngt juga bisa menunjukkan yang mana pulau Kalimantan.

Selesai memperkenalkan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia selanjutnya guru memperkenalkan pakaian adat yang dimiliki oleh setiap daerah. Guru menggunakan media patung kecil dan gambar untuk bisa mewakili bentuk pakaian adat dari beberapa daerah. Pada saat itu guru hanya memperkenalkan pakaian adat Yogyakarta, Jakarta, Bali, dan Padang. Setelah selesai apersepsi guru menjelaskan kegiatan yang akan anak lakukan pada kegiatan inti pada masing-masing sudut.

3. Kegiatan Inti (60 menit)

Seperti kegiatan yang sebelumnya, anak-anak diposisikan duduk secara kelompok sesuai sudutnya. Kemudian berpindah secara bergantian setelah selesai mengerjakan kegiatan di sudut sebelumnya. Di kegiatan akhir anak-anak terlihat antusias untuk melakukan kegiatan. Sebelum anak-anak memulai kegiatannya guru terlebih dahulu mengingatkan aturan setelah selesai mengerjakan tugas di masing-masing sudut. Hal ini dilakukan karena kadang ada anak yang tidak mau untuk berganti sudut, sehingga hal tersebut sering memicu keributan di dalam kelas.

Kegiatan di sudut pembangunan pada hari tersebut adalah menggambar salah satu pulau yang ada di Indonesia. Dengan contoh yang guru berikan pada

papan tulis anak-anak mulai menggambar dengan teliti mengikuti lekukan yang tergambar pada contoh di papan tulis tersebut. Setelah selesai menggambar kemudian gambar tersebut diberi warna sesuai dengan keinginan anak.

Kegiatan di sudut alam sekitar di waktu yang sama sedang sibuk mengurutkan gambar pulau dari yang terkecil ke yang terbesar. Anak-anak mengurutkan gambar tersebut pada kertas karton yang telah disediakan. Setelah ditempel kemudian anak-anak mewarnai gambar pulau yang telah selesai ditempel. Hanya terdapat satu anak yang kurang tepat dalam mengurutkan gambar sesuai urutannya yaitu Rnd.

Pada sudut kebudayaan anak-anak diberikan penugasan untuk mencocok orang yang memakai baju adat daerah. Sebelumnya anak-anak memilih gambar yang akan dicocok. Kemudian dengan alat yang telah dipersiapkan anak-anak mulai mencocok dengan hati-hati. Selesai dicocok lalu gambar tersebut disobek mengikuti alur yang dicocok hingga terlepas, kemudian gambar tersebut ditempel pada kertas vanilla yang sudah guru sediakan.

4. Kegiatan Akhir (30 menit)

Selesai melakukan istirahat pada kegiatan akhir hari tersebut diisi dengan menyanyikan lagu “Dari Sabang sampai Merauke”. Dengan bertepuk tangan anak-anak terlihat masih bersemangat dalam melakukan kegiatan. Walaupun masih ada anak yang belum hafal lagu tersebut namun anak-anak tetap antusias untuk mengiringi dengan tepukan tangan. Selesai menyanyikan lagu kemudian diteruskan dengan kegiatan *recalling*. Anak-anak ditanya tentang perasaannya setelah melakukan aktivitas dari pagi sampai siang. Karena semua anak berusaha

untuk menjawab akhirnya suasana kelas menjadi gaduh. Kemudian guru bertanya pada anak secara bergantian. Salah satu anak yaitu Fn mengatakan, “*Bu maine simpai sek sue-sue ya Bu*”. Maksudnya Fn menginginkan bermain simpai yang lama. Pernyataan Fn tersebut disusul oleh pernyataan anak-anak yang lain sehingga suasana kelas menjadi gaduh kembali. Kemudian guru berusaha mengkondisikan. Selesai pengkondisian dan *recalling* kemudian guru menyampaikan pesan-pesan moral untuk anak seperti hari-hari biasa kemudian disusul dengan berdoa dan salam.

c. Observasi Siklus I

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi tersebut dilakukan mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dalam Siklus I yang telah dilakukan. Selama pembelajaran yang berlangsung mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga berjalan sesuai dengan harapan. Dalam proses bermain simpai komponen motorik kasar yang diamati adalah koordinasi, keseimbangan dan kelentukan.

1) Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Pertama

Unsur yang diamati dalam pelaksanaan Siklus I pertemuan pertama adalah koordinasi, keseimbangan dan kelentukan. Dengan mempergunakan data dari hasil observasi peneliti mampu melihat hasil dari kemampuan masing-masing

anak melakukan kegiatan. Hasil ini juga digunakan untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan motorik kasar anak dari masing-masing pertemuan.

Tabel 10. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar melalui Bermain Simpai pada Siklus I Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persen-tase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm		√			√					√			41,7%	CB
2	Bntg			√				√			√			66,7%	B
3	Dk	√				√					√			33,3%	CB
4	Fn		√				√				√			41,7%	CB
5	Glh		√				√			√				41,7%	CB
6	Ndn	√				√				√				25%	CB
7	Ptr		√				√			√				33,3%	CB
8	Rnd	√				√				√				25%	CB

Ket: BB: Belum baik (0%-24,99%), CB: Cukup baik (25%-49,99%), B: baik (50%-74,99%), SB: Sangat baik (75%-100%)

Berdasarkan tabel 10 di atas dapat dilihat bahwa belum ada anak yang mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%. Yang semula Bntg mampu mencapai skor ketuntasan justru pada pertemuan Siklus I pertemuan pertama tersebut mengalami penurunan. Demikian juga Ptr yang pada Pra tindakan mencapai kriteria baik justru pada Siklus I pertemuan pertama menurun menjadi kriteria cukup baik. Kedelapan anak belum ada yang mampu mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Anak yang mencapai kriteria baik ada 1 anak atau 12,5% sedangkan 7 anak atau 87,5% berada dalam kriteria cukup baik.

2) Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua dalam penelitian tersebut masih seperti pada pertemuan pertama. Aspek yang diamati yaitu koordinasi, keseimbangan, dan

kelentukan anak dalam bermain simpai. Hasil observasi ini untuk melihat berapa persentase peningkatan kemampuan motorik kasar anak di masing-masing pertemuan.

Tabel 11. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar melalui Bermain Simpai pada Siklus I Pertemuan Kedua

No	Nama Anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persen - tase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm			✓		✓					✓			50%	B
2	Bntg				✓		✓					✓		75%	SB
3	Dk	✓					✓			✓				33,3%	CB
4	Fn		✓					✓				✓		66,7%	B
5	Glh			✓				✓			✓			66,7%	B
6	Ndn		✓			✓				✓				33,3%	CB
7	Ptr		✓				✓				✓			50%	B
8	Rnd	✓					✓			✓				33,3%	CB

Ket: BB: Belum baik (0%-24,99%), CB: Cukup baik (25%-49,99%), B: baik (50%-74,99%), SB: Sangat baik (75%-100%)

Dilihat dari tabel 11 di atas dapat diketahui bahwa anak yang mencapai kriteria keberhasilan sangat baik hanya ada 1 anak atau 12,5% yaitu Btg. Untuk hasil 4 anak berada pada kriteria baik 50% dan 3 anak masih pada kriteria cukup baik 37,5%.

Arm dari kemampuan koordinasi dan kelentukan sudah berkembang namun dalam keseimbangan Arm masih belum berkembang. Hal ini terlihat saat penelitian Arm masih belum mampu menyelesaikan permainan dengan baik dan justru Arm terburu-buru untuk bermain simpai untuk bermain *hulahoop*. Dalam kemampuan koordinasi Bntg adalah anak yang paling cepat mengalami penyesuaian, dibuktikan pada pertemuan kedua Bntg sudah mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan untuk kemampuan keseimbangan dan

kelentukan Bntg masih berkembang. Dk sebenarnya termasuk anak yang aktif, tapi karena anak tersebut sering bercanda dan kurang serius dalam melakukan permainan akhirnya Dk belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan. Khususnya saat kegiatan bermain *hulahoop* Dk belum mampu mengimbangi gerakan pinggul seperti yang telah guru contohkan.

Fn walaupun anaknya sangat berhati-hati dan kurang gesit dalam bergerak namun Fn selalu mampu menyelesaikan tugas permainan yang diberikan. Fn selalu menyelesaikan permainan sampai selesai meskipun belum optimal karena masih terkesan ragu-ragu. Untuk Glh anak ini sebenarnya tidak jauh berbeda dengan Fn dalam pertemuan kedua tersebut. Berbeda dengan Ndn, guru masih harus memotivasi anak untuk mau menyelesaikan tugasnya. Perhatian Ndn saat pengembangan keseimbangan justru tertuju pada anak-anak yang berlatih bermain *hulahoop* sehingga Ndn tidak konsentrasi dalam melakukan kegiatannya.

Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan Rnd yang juga lebih memperhatikan temanya bermain *hulahoop* saat melakukan pengembangan keseimbangan. Saat Rnd mendapatkan kesempatan bermain *hulahoop* Rnd berusaha mencoba berkali-kali namun belum mampu melakukan dengan baik. Untuk Ptr dalam melakukan kegiatan koordinasi, keseimbangan dan kelentukan sudah mampu menyelesaikan namun belum optimal.

3) Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga yaitu puncak dari Siklus I yang dilaksanakan. Pelaksanaan pada tersebut masih dalam unsur yang sama yaitu koordinasi, keseimbangan dan kelentukan.

Tabel 12.
Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar melalui Bermain Simpai pada Siklus I Pertemuan Ketiga

No	Nama Anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persen-tase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm			✓			✓					✓		66,7%	B
2	Bntg				✓		✓					✓		75%	SB
3	Dk			✓				✓				✓		66,7%	B
4	Fn			✓				✓				✓		75%	SB
5	Glh			✓				✓				✓		66,7%	B
6	Ndn			✓			✓					✓		58,3%	B
7	Ptr		✓					✓				✓		58,3%	B
8	Rnd		✓				✓					✓		50%	B

Ket: BB: Belum baik (0%-24,99%), CB: Cukup baik (25%-49,99%), B: baik (50%-74,99%), SB: Sangat baik (75%-100%)

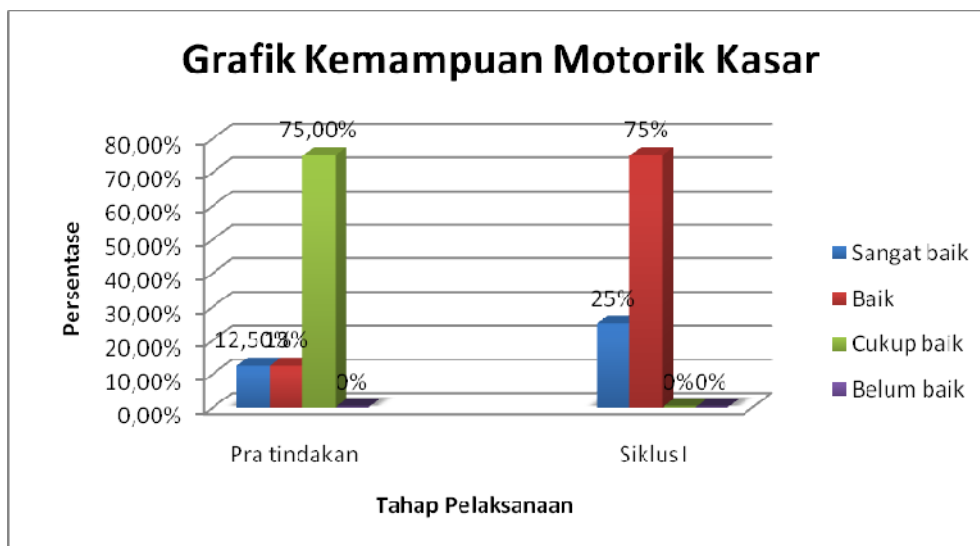
Dilihat dari tabel 12 di atas, dapat diketahui bahwa jumlah anak yang sudah mencapai kriteria keberhasilan sangat baik (75%) ada 2 anak berarti baru sebanyak 25% dari jumlah keseluruhan anak. Anak yang berada pada kriteria baik ada 6 anak 75%. Dengan demikian ada peningkatan dari pertemuan sebelumnya yang mana pada Pra tindakan hanya sebanyak 1 anak yang mencapai kriteria ketuntasan. Berikut ini rekapitulasi hasil observasi kemampuan motorik kasar yang dilaksanakan dari Pra tindakan sampai pada akhir Siklus I.

Tabel 13.
Rekapilasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Pra tindakan sampai pada Siklus I

No	Kriteria	Hasil	
		Pra tindakan	Siklus I
1	Sangat Baik	1 (12,5%)	2 (25%)
2	Baik	1 (12,5%)	6 (75%)
3	Cukup baik	6 (75%)	0 (0%)
4	Belum baik	0 (0%)	0 (0%)

Ket: Belum baik (0%-24,99%), Cukup baik (25%-49,99%), baik (50%-74,99%), Sangat baik (75%-100%)

Merujuk dari data pada tabel rekapitulasi Siklus I kemampuan motorik kasar pada Pra tindakan dan Siklus I dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini.



Grafik 1. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pra tindakan-Siklus I

Melihat tabel dan grafik di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar mengalami peningkatan. Pada Pra tindakan anak yang berada pada kriteria sangat baik ada 12,5% kemudian di Siklus I meningkat menjadi 25%. Pada Pra tindakan anak yang mendapat kriteria baik ada 1 anak (12,5%) kemudian di Siklus I anak yang berada pada kriteria baik sebesar 75%, kemudian pada kriteria cukup baik pada kondisi Pra tindakan sebesar 75% pada Siklus I 0% anak

yang berada pada kriteria tersebut, sedangkan pada kriteria belum baik pada kondisi Pra tindakan dan Siklus I sebesar 0%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan kemampuan motorik kasar anak pada setiap pertemuannya mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Siklus I di TK Tunas Ibu sesuai dengan data yang diperoleh bahwa komponen motorik kasar meliputi koordinasi, keseimbangan dan kelentukan mengalami peningkatan walaupun belum mencapai target keberhasilan 75%. Untuk dapat meningkatkan agar sesuai dengan target yang diharapkan dibuatlah perbaikan-perbaikan pada Siklus selanjutnya.

d. Refleksi Siklus I

Kegiatan refleksi yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peneliti setelah melakukan kegiatan bermain simpai. Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi dan memperbaiki kekurangan pada Siklus sebelumnya dengan harapan, memberi perubahan yang lebih baik lagi terhadap proses pembelajaran yang berkaitan dengan permainan simpai pada Siklus I. Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I dengan permainan yang sederhana dengan simpai anak-anak terlihat sangat tertarik dengan kemauan anak untuk melakukan permainan berulang-ulang dengan media simpai yang sederhana.

Meskipun sudah terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak, namun peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, sehingga perlu adanya perbaikan agar motorik kasar anak meningkat

sesuai target keberhasilan yang ingin dicapai. Beberapa hal yang kurang dan perlu diperbaiki antara lain:

- 1) Banyak anak yang kurang hafal urutan permainan karena guru hanya menjelaskan aturan permainan diawal sebelum dilakukan kegiatan bermain.
- 2) Anak kurang termotivasi untuk segera menyelesaikan rintangan yang diberikan, selain itu gerakan anak masih belum maksimal dalam melakukan gerakan hal ini dirasa karena kurangnya *reward* yang guru berikan untuk memotivasi anak.
- 3) Durasi yang pendek belum mampu melihat seberapa lama anak mampu dan mau memainkan sampai untuk melihat kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan permasalahan yang dialami pada Siklus I peneliti dan guru bersama-sama melakukan diskusi untuk mencari solusi dari permasalahan yang tersebut antara lain:

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang aturan bermain pada setiap sesi permainan sehingga anak akan lebih mudah mengingat alur bermain dan gerakannya.
- 2) Dengan kegiatan bermain dalam bentuk *games* dirasa menarik bagi anak dan dapat memotivasi anak-anak untuk bergerak dengan cepat menyelesaikan rintangan. Hal ini untuk memotivasi anak agar mampu lebih gesit dalam melakukan gerakan untuk menyelesaikan rintangan. Untuk kelompok yang mampu melaksanakan dengan cepat mendapat *reward*. Walaupun kegiatan bermain sampai dikemas dalam bentuk *games* namun fokus dalam kegiatan ini

adalah mengamati proses anak menyelesaikan tugas yang diberikan, dan bukan melihat menang ataupun kalah.

- 3) Durasi masing-masing kegiatan ditingkatkan untuk lebih mengetahui seberapa lama kemampuan anak memainkan simpai.

e. Hipotesis Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I dapat diajukan hipotesis tindakan Siklus II sebagai berikut “melalui kegiatan bermain simpai dalam bentuk *games* dan penambahan durasi dalam bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Tunas Ibu”.

4. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Setelah penyelesaian penelitian pada Siklus I yang belum mencapai kriteria keberhasilan seperti yang diharapkan, maka penelitian berlanjut pada Siklus II. Dalam penelitian ini setiap Siklus dilakukan dalam 3 pertemuan. Adapun tahap perencanaan pada Siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Menentukan Tema dan Sub Tema

Tema pembelajaran pada Siklus II menyesuaikan tema yang sedang digunakan di TK Tunas Ibu yaitu tema Alam Semesta dengan sub tema Matahari, Bulan dan Bintang. Pelaksanaan Siklus II pertemuan pertama pada tanggal 27 April 2015, pertemuan kedua pada tanggal 30 April 2015, dan pertemuan ketiga pada tanggal 2 Mei 2015.

2) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Penyusunan RKH dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh guru dan menyesuaikan dengan tema alam semesta dan sub tema matahari, bulan dan bintang yang sedang digunakan di TK. Peneliti dan guru menentukan bahwa kegiatan penelitian tindakan dilaksanakan pada aktivitas *outdoor* sebelum dilakukannya kegiatan awal.

3) Mempersiapkan Lembar Instrumen Penelitian.

Lembar instrumen penelitian seperti yang digunakan pada Siklus I yaitu lembar *check list*.

4) Mempersiapkan Alat yang Dibutuhkan dalam Kegiatan Bermain Simpai.

Ukuran simpai yang digunakan pada Siklus I dan Siklus II berdiameter sama yaitu 60 cm karena dirasa pada kegiatan Siklus I anak tidak mengalami kesulitan dengan ukuran simpai yang digunakan.

Perbedaan perencanaan yang dilakukan dalam Siklus II adalah pada bentuk permainan dan durasi permainan diantaranya sebagai berikut.

a) Meloncat dalam simpai

Dalam Siklus I anak secara bergantian meloncat melewati simpai yang ditata dengan formasi 1-2-1-2 dengan posisi tangan merentang dan menutup dalam bentuk permainan individu. Untuk Siklus II permainan dikemas dalam bentuk *games* supaya anak termotivasi untuk lebih cepat menyelesaikan rintangan.

b) Berjalan, berjinjit dan berjengket (*ingkling*) lintas simpai

Dalam Siklus I anak berjalan melintasi garis lurus berbentuk segitiga kemudian saat melewati simpai anak-anak berjinjit atau berjengket melintasi

lingkaran luar simpai yang diletakkan di setiap sudut lintasan. Pada Siklus II lintasan berupa garis yang membentuk persegi panjang. Cara bermain masih sama seperti pada Siklus I namun pada Siklus II anak bermain simpai dalam bentuk *games* supaya anak termotivasi untuk lebih cepat menyelesaikan rintangan.

c) Penguluran dan *Hulahoop*

Pada Siklus I penguluran dilakukan selama 1x8 hitungan, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 2x8 hitungan. Untuk durasi bermain simpai dalam aktivitas bermain *hulahoop* durasi antar pertemuan ditingkatkan. Hal tersebut untuk mengetahui seberapa lama anak mampu bergerak ataupun berusaha untuk bisa memainkan simpai.

b. Pelaksanaan Siklus II

1) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Pertama

Kegiatan penelitian pada Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 27 April 2015 dengan tema alam semesta dan sub tema matahari, bulan, bintang. Pelaksanaan kegiatan bermain simpai pada Siklus II pertemuan pertama tersebut masih dilakukan pada aktivitas *outdoor* sebelum proses pembelajaran di dalam kelas dilaksanakan. Jumlah anak yang masuk pada Siklus II pertemuan pertama sebanyak 8 anak yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Urutan bermain simpai masih sama dengan media yang sama namun dengan teknik yang sedikit berbeda. Jika pada Siklus I semua kegiatan dilakukan secara individu maka dalam Siklus II ada dua kegiatan yang diubah menjadi bentuk *games*.

a) Aktivitas *Outdoor*

Pada Siklus II pertemuan pertama ini sebelum anak melakukan kegiatan bermain simpai terlebih dahulu anak-anak diminta untuk bersama-sama bergandengan tangan membentuk lingkaran lalu menyanyikan lagu “Lingkaran Kecil Lingkaran Besar” dengan diiringi gerakan maju mundur. Setelah kegiatan tersebut selesai anak-anak kembali dijelaskan aturan bermain simpai pada hari tersebut. Semua anak terlihat memperhatikan contoh yang guru berikan. Kemudian guru bertanya, “*sudah jelas anak-anak?*” dengan serentak anak-anak menjawab, “*sudah, Bu.*” Setelah dirasa cukup jelas secara bergantian anak-anak mengikuti alur permainan.

Pada Siklus II bentuk permainannya memiliki perbedaan dari Siklus I. Jika kegiatan pada unsur koordinasi berbentuk permainan individu maka dalam Siklus II tersebut dibuatlah dalam bentuk *games*. Demikian juga dalam unsur keseimbangan yang mana pada Siklus I berbentuk permainan individu pada Siklus II ini juga dibuat dalam bentuk *games*.

Sebelum dilakukan kegiatan melompat dalam simpai terlebih dahulu kedelapan anak dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri atas 4 anak. Masih seperti pada Siklus I simpai ditata dengan formasi 1-2-1-2 dengan jarak antar simpai pada Siklus II ini adalah 15 cm dan jumlah simpai yang digunakan masing-masing kelompok berjumlah 6 simpai. Cara bermainnya yaitu 1 berarti posisi kaki di dalam lingkaran simpai yang sama dengan tangan dilipat di depan dan posisi 2 berarti kaki berada pada lingkaran simpai yang berbeda (kaki *mengangkang*) serta tangan direntangkan. Setelah menyelesaikan lintasan pertama

anak-anak mengambil bintang kemudian berbalik arah lalu kembali melakukan gerakan yang sama untuk kembali keposisi semula kemudian dilanjutkan dengan teman kelompoknya. Antara satu kelompok dan kelompok yang lain adu cepat untuk menyelesaikan rintangan tersebut. Walaupun adu cepat dalam permainan ini anak-anak harus tetap berkonsentrasi dalam melakukan gerak koordinasi antara mata, tangan dan kaki karena ketuntasan anak dalam aktivitas bermain yang dilakukan adalah kemampuan anak untuk mampu melompat dalam lingkaran dengan tepat tanpa menyentuh simpai dengan perubahan posisi tangan saat posisi kaki juga berubah. Dalam kegiatan ini bukan menang atau kalah yang dilihat namun gerak yang baik diiringi koordinasi yang baik dari anak. Sesuai dengan pengamatan pada Siklus II pada pertemuan tersebut hanya terdapat tiga orang anak yang kurang maksimal dalam pelaksanaannya, diantaranya adalah Arm, Ndn, dan Rnd.

Kegiatan yang selanjutnya berjalan pada garis lurus, berjinjit dan berjengket (*ingkling*) melintasi simpai untuk pengembangan unsur keseimbangan juga dilaksanakan dalam bentuk *games* dengan kelompok sama seperti saat kegiatan koordinasi. Jika pada Siklus I saat anak melintasi garis lurus dengan mata yang terbuka maka pada Siklus II anak-anak melintasi garis dengan posisi mata tertutup. Selain itu, jika pada Siklus I bentuk garis membentuk segitiga, maka pada Siklus II ini garis di buat membentuk persegi panjang dengan garis yang lebih ditebalkan. Panjang garis yang menghubungkan antar simpai terdiri dari garis yang pendek dan garis yang panjang, untuk garis yang pendek panjang

lintasannya adalah 2 meter sedangkan yang lintasan panjang, panjang garis lintasannya adalah 2,5 meter.

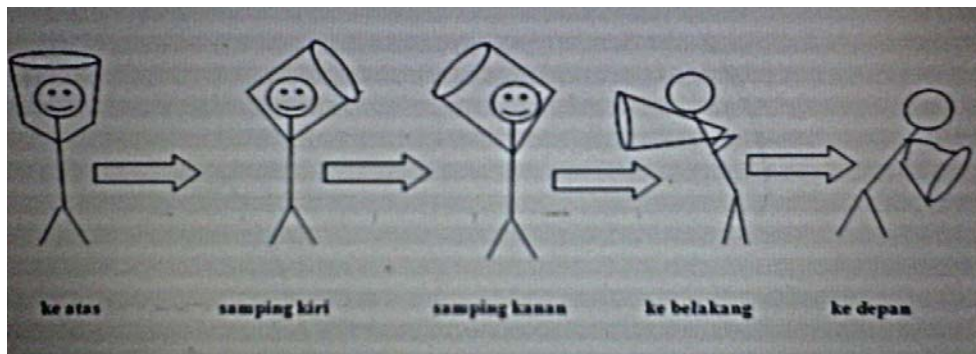
Cara bermainnya masih sama dengan Siklus I yaitu, melintasi garis lurus dengan tangan di rentangkan dan memejamkan mata, saat sampai pada sudut yang terdapat simpai yang terdapat potongan bintang di dalam lingkaran simpai berarti anak-anak berjengket (*ingkling*) melintasi sisi luar simpai, sedangkan untuk simpai yang tidak terdapat potongan gambar bintang maka anak-anak melintasi simpai dengan berjalan jinjit memutar simpai dengan mata terbuka dan kembali melintasi garis yang selanjutnya dengan memejamkan mata kembali, sehingga terdapat empat garis lurus dan empat lingkaran simpai yang harus dilalui.

Untuk kecepatan gerakan setiap anak dalam melintasi garis lurus dan berjinit sudah mengalami keseimbangan yang baik. Buktinya saat mata dipejamkan anak-anak sudah banyak yang mampu berjalan pada garis lurus. Saat mata terpejam anak-anak harus berkonsentrasi dengan instruksi guru karena saat hampir mendekati simpai anak-anak diminta untuk membuka mata.

Kegiatan yang selanjutnya adalah penguluran dan peregangan sendi serta bermain *hula hoop*. Jika dalam aktivitas koordinasi dan keseimbangan dilakukan dalam bentuk *games* namun dalam aktivitas kelentukan tetap dalam bentuk permainan individu dengan menambah durasi saat bermain *hula hoop*. Dengan memegang sisi kanan dan kiri simpai, secara bergantian anak menggerakkan simpai ke atas, ke samping kanan dan kesamping kiri dengan lama masing-masing gerakan sebanyak 2x8 hitungan. Setelah itu ayunan simpai kearah depan dan belakang, saat posisi simpai diarahkan kedepan posisi tangan lurus dengan badan

membungkuk dan berusaha semaksimal mungkin untuk bisa menyentuh ke tanah. Sedangkan pada saat penguluran ke belakang dengan posisi tangan masih tetap lurus anak-anak dilihat seberapa rendah anak mampu melakukan penguluran, semakin mengarah ke bawah hal tersebut semakin baik.

Setelah selesai melakukan kegiatan penguluran dengan simpai kegiatan selanjutnya adalah anak bermain *hulahoop*. Dalam Siklus II pertemuan pertama ini anak-anak diberikan waktu selama 20 detik untuk mencoba memutar simpai dipinggang. Dalam waktu 20 detik tersebut yang diamati adalah kemampuan anak dalam bermain simpai sejauh mana dan bagaimana anak memanfaatkan waktu tersebut untuk bisa bermain simpai dengan baik. Beberapa anak telah mampu mempraktekkan gerakan bermain *hulahoop* dengan teknik yang telah guru contohkan. Namun baru satu anak yang mampu bermain *hulahoop* dengan luwes dan indah, yaitu Bntg. Walaupun demikian, anak-anak yang lain terlihat antusias dalam melakukan permainan tersebut.



Gambar 3. Ilustrasi Kegiatan Penguluran Siklus II

b) Kegiatan Awal (30 menit)

Setelah aktivitas *outdoor* selesai dilaksanakan selanjutnya anak-anak berbaris untuk masuk kelas dan melanjutkan kegiatan pembelajaran di dalam

kelas. Ada beberapa anak yang terlihat kelelahan setelah aktivitas bermain simpai karena ini merupakan kali pertama anak melakukan *games* dalam bermain simpai. Walaupun anak-anak terlihat banyak berkeringat dan lebih terlihat lelah dibandingkan biasanya namun anak-anak tetap antusias saat akan dilaksanakan aktivitas di dalam kelas.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru memberikan salam yang langsung dijawab oleh anak-anak secara serentak. Kemudian guru menunjuk salah satu anak untuk memimpin doa di depan kelas. Selesai berdoa mau belajar dan membaca surat Al-Fatihah kegiatan dilanjutkan dengan membaca huruf-huruf hijaiyah dengan bimbingan guru. Kegiatan selanjutnya adalah apersepsi. Pada Siklus II tema pembelajaran dalam minggu ke 16 adalah alam semesta dengan sub tema matahari, bulan dan bintang dalam kegiatan apersepsi pada hari tersebut guru melakukan tanya jawab seputar benda-benda yang ada di langit. Kemudian guru melanjutkan untuk menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada kegiatan inti.

c) Kegiatan Inti (60 menit)

Setelah anak sudah memosisikan diri pada sudut yang tersedia selanjutnya anak-anak mengambil peralatan yang dibutuhkan. Kemudian guru kembali bertanya, "*apakah masih ada yang belum jelas dengan kegiatan hari ini?*". Anak-anak dengan serentak menjawab, "*sudah bu guru*". Karena tidak ada yang anak yang bertanya anak-anak langsung mengerjakan tugas yang diberikan. Pada sudut pembangunan anak-anak ditugaskan untuk menggambar dan mewarnai

benda-benda di alam semesta yang terdiri dari matahari, bulan dan bintang. Pada kegiatan menggambar dan mewarnai anak-anak sudah tidak mengalami kesulitan.

Kegiatan pada sudut kebudayaan anak-anak belajar menebalkan huruf yang membentuk satu kata, yaitu nama dari gambar yang ada. Dengan kegiatan tersebut anak-anak di ajarkan untuk mengenal susunan huruf dari gambar yang ada. Sedangkan pada sudut alam semesta kegiatan yang dilakukan adalah meronce pola matahari, bulan dan bintang. Dengan melihat contoh yang guru berikan anak-anak mencoba untuk meronce dengan pola yang sesuai. Anak-anak sangat antusias melakukan setiap kegiatan yang ada tanpa kelihatan kecapean. Pola pada roncean tersebut secara berurutan dari atas kebawah adalah matahari, bintang lalu bulan dengan pola yang diulang-ulang.

Selesai melakukan kegiatan 1 sampai 3 kemudian anak-anak dan guru bersama-sama membersihkan ruang kelas. Selesai membersihkan ruang kelas kemudian anak-anak mencuci tangan lalu kembali ke dalam kelas untuk pembagian *snack*. Karena pada hari tersebut ada salah satu wali murid yang memberikan *snack* untuk anak-anak. Sebelum makan bersama salah satu anak memimpin berdoa lalu diteruskan dengan makan bersama di dalam kelas.

d) Kegiatan Akhir (30 menit)

Kegiatan akhir diisi dengan kegiatan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Guru secara bergantian bertanya pada anak-anak tentang perasaan selama melakukan kegiatan dari awal sampai akhir. Semua anak yang diberikan pertanyaan menjawab dengan antusiasnya. Anak-anak

merasa senang dan tidak ada anak yang terlihat letih melainkan semua anak terlihat ceria.

Setelah kegiatan tanya jawab kemudian guru melakukan *recalling* tentang kegiatan yang dilakukan pada sudut kebudayaan, yaitu menebalkan huruf. Dengan menggunakan kapur, guru mulai menggambar matahari, bulan dan bintang. Dengan bimbingan guru anak-anak ikut meneja susunan huruf yang ada pada kata yang mewakili setiap gambar. Karena sebagian besar anak sudah mengenal huruf-huruf sehingga anak-anak tidak mengalami kesulitan. Setelah kegiatan dirasa cukup pembelajaran ditutup dengan menyanyikan lagu “Bintang Kecil” yang dilanjutkan dengan berdoa selesai belajar dan mengucapkan salam. Kelompok anak yang paling tenang mendapat kesempatan untuk keluar terlebih dahulu lalu bergantian bersalaman dengan guru.

2) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Kedua

Kegiatan Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 30 April 2015 dengan tema alam semesta dan sub tema matahari bulan bintang. Pelaksanaan kegiatan bermain simpai dilakukan pada saat aktivitas *outdoor* sebelum masuk pada kegiatan awal. Jumlah anak yang masuk pada Siklus II pertemuan kedua sebanyak 8 anak yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut.

a) Aktivitas *Outdoor*

Pada Siklus II pertemuan kedua ini sebelum anak melakukan kegiatan bermain simpai terlebih dahulu anak diminta untuk bersama-sama bergandengan

tangan membentuk lingkaran lalu menyanyikan lagu “Bintang Kecil” dengan diiringi gerakan. Setelah selesai menyanyikan lagu kemudian anak-anak kembali diingatkan aturan bermain sampai pada hari tersebut meskipun anak-anak sudah hafal dengan urutan mainnya namun dalam setiap pertemuannya guru tetap mengingatkan aturan bermainnya. Semua anak terlihat memperhatikan penjelasan yang guru berikan. Kemudian guru bertanya, “*sudah jelas anak-anak?*” dengan serentak anak-anak menjawab, “*sudah, Bu.*” Setelah dirasa cukup jelas secara bergantian anak-anak mengikuti alur permainan.

Kegiatan yang pertama adalah unsur koordinasi dengan meloncat dalam lingkaran sampai yang ditata dengan formasi 1-2-1-2 dengan jarak antar sampai pada Siklus II ini adalah 15 cm. Sebelum dilakukan kegiatan meloncat dalam sampai terlebih dahulu kedelapan anak dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri atas 4 anak. Cara bermainnya yaitu 1 berarti posisi kaki di dalam lingkaran sampai yang sama dengan tangan dilipat di depan dan posisi 2 berarti kaki berada pada lingkaran sampai yang berbeda (*kaki mengangkang*) serta tangan direntangkan. Setelah menyelesaikan lintasan pertama anak-anak mengambil bintang kemudian berbalik arah lalu kembali melakukan gerakan yang sama untuk kembali keposisi semula kemudian dilanjutkan dengan teman kelompoknya.

Antara satu kelompok dan kelompok yang lain adu cepat untuk menyelesaikan rintangan tersebut. Walaupun adu cepat dalam permainan ini anak-anak harus tetap berkonsentrasi dalam melakukan gerak koordinasi antara mata, tangan dan kaki karena ketuntasan anak dalam permainan ini adalah kemampuan anak untuk mampu meloncat dalam lingkaran dengan tepat tanpa menyentuh

simpai dengan perubahan posisi tangan saat posisi kaki juga berubah. Walaupun permainan dalam bentuk *games* dan terkesan kompetisi namun bukan menang atau kalah yang dilihat dalam permainan ini namun gerak yang baik diiringi koordinasi yang baik dari anak. Dilihat dari perkembangannya anak-anak sudah mampu melakukan gerak koordinasi dengan baik.

Kegiatan yang selanjutnya berjalan pada garis lurus dan berjinjit melintasi simpai untuk pengembangan unsur keseimbangan. Seperti pertemuan pertama dalam Siklus II yang telah dilaksanakan sebelumnya. Pada saat melintasi garis lurus anak harus memejamkan mata sampai batas simpai. Kemudian anak berjinjit untuk melintasi simpai yang tidak terdapat batu di dalam lingkaran simpai dan berjengket saat ada batu di dalam lingkaran simpai yang ada di setiap sudut persegi panjang dengan mata terbuka baru setelah kembali pada lintasan garis mata anak harus terpejam kembali. Saat mata terpejam anak-anak harus berkonsentrasi dengan instruksi guru karena saat hampir mendekati simpai anak-anak diminta untuk membuka mata.

Pajang garis yang menghubungkan antar simpai terdiri dari garis yang pendek dan garis yang panjang, untuk garis yang pendek panjang lintasannya adalah 2 meter sedangkan yang lintasan panjang, panjang garis lintasannya adalah 2,5 meter. Karena dalam kegiatan dilaksanakan dalam bentuk *games* sehingga anak-anak terkesan terburu-buru untuk menyelesaikan rintangan. Kelompok yang lebih dahulu mampu menyelesaikan rintangan diberikan pin bintang sebagai *reward*, walaupun permainan ini berbentuk kompetisi namun bukan guru tidak

melihat dari menang ataupun kalah tapi tetap pada proses anak-anak melakukan gerakan.

Kegiatan yang selanjutnya adalah penguluran dan peregangan sendi serta bermain *hulahoop*. Dengan memegang sisi kanan dan kiri simpai, secara bergantian anak menggerakkan simpai ke atas, ke samping kanan dan kesamping kiri dengan lama masing-masing gerakan sebanyak 2x8 hitungan. Setelah itu ayunan simpai kearah depan dan belakang juga dengan masing-masing 2x8 hitungan. Saat posisi simpai diarahkan kedepan posisi tangan lurus dengan badan membungkuk dan berusaha semaksimal mungkin untuk bisa menyentuh ke tanah.

Pada saat penguluran ke belakang dengan posisi tangan masih lurus anak-anak dilihat seberapa rendah anak mampu melakukan penguluran. Semakin mengarah ke bawah hal tersebut semakin baik. Setelah selesai melakukan kegiatan penguluran dengan simpai kegiatan selanjutnya adalah anak bermain *hulahoop*. Dalam Siklus II pertemuan kedua ini anak-anak diberikan waktu selama 25 detik untuk mencoba memutar simpai dipinggang. Dalam waktu 25 detik tersebut yang diamati adalah kemampuan anak dalam bermain simpai sejauh mana dan bagaimana anak memanfaatkan waktu tersebut untuk bisa bermain simpai dengan baik. Beberapa anak telah mampu mempraktekkan gerakan bermain *hulahoop* dengan teknik yang telah guru contohkan.

Jika dalam Siklus II pertemuan peratama baru satu anak yang mampu bermain *hulahoop* dengan luwes dan indah, pada pertemuan kedua ini sudah ada 2 anak yang mampu memainkan *hulahoop* dengan luwes dan bertahan lebih dari 5

detik satu kali putaran. Walaupun demikian, anak-anak yang lain terlihat antusias dalam melakukan permainan tersebut.

b) Kegiatan Awal (30 menit)

Pada kegiatan awal di dalam kelas diawali dengan kegiatan berdoa. Salah satu anak diminta untuk memimpin doa di depan kelas. Doa yang dibaca adalah doa sebelum belajar, doa untuk kedua orang tua dan surat Al-Fatihah. Setelah selesai berdoa selanjutnya guru melakukan absensi, satu persatu anak dipanggil namanya untuk mengetahui kehadiran siswa, pada hari tersebut semua anak hadir sehingga anak lengkap berjumlah 8 anak.

Kegiatan selanjutnya adalah apersepsi, sub tema pada hari tersebut masih matahari bulan dan bintang. Guru melakukan tanya jawab tentang benda-benda yang ada di angkasa. Salah satu anak yaitu Bntg mengatakan, *“Bu komet kae ono genine yo Bu, terus le mabur wuus ngono. Sesok nek aku gede pengen dadi astronot gek neng planet Bu, neng duwuuur kono,”* itu lah pernyataan dari Bntg yang mengejutkan. Jika dibahasakan dari pernyataan Bntg di atas itu berarti Bntg sudah mengetahui bahwa di angkasa ada benda yang dinamakan komet dan planet dan dari cerita Bntg tersebut mampu menambah pengetahuan anak bahwa di angkasa tidak hanya terdapat matahari, bulan dan bintang tetapi masih banyak benda angkasa yang lain.

Setelah selesai melakukan apersepsi guru menjelaskan kegiatan inti yang akan anak-anak lakukan pada hari tersebut. Guru mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan di setiap sudut baik sudut pembangunan, alam sekitar maupun kebudayaan. Saat akan berganti kegiatan anak-anak tetap semangat dan tidak

terlihat kelelahan walaupun sehabis melakukan aktivitas *outdoor* seperti pada pertemuan sebelumnya.

c) Kegiatan Inti (60 menit)

Memasuki kegiatan inti anak-anak terlihat antusias. Anak-anak mengambil alat dan bahan yang dibutuhkan lalu memposisikan sesuai sudut yang diminati. Pada sudut pembangunan kegiatannya adalah mengerjakan LKA (Lembar Kerja Anak) dengan kegiatan menghubungkan gambar dengan kata, misalnya gambar ☀ nanti dihubungkan dengan kata matahari, begitu seterusnya. Untuk sudut kebudayaan kegiatannya adalah mencocok gambar bintang. Anak diberikan gambar bintang lalu anak mencocoknya. Setelah bintang sudah terlepas lalu anak-anak menempelkan bintang-bintang tersebut untuk menghian kubus yang telah disediakan. Dalam kegiatan mencocok masih ada anak yaitu Ndn yang belum mampu mencocok hingga terlepas sehingga dibutuhkan bimbingan dari guru.

Kegiatan di sudut alam sekitar yang selanjutnya adalah membatik. Kegiatan membatik dilakukan dengan menggunakan pewarna makanan dan pelepah pisang. Pelepah pisang yang telah dipotong-potong dicelupkan dalam pewarna lalu dipakai untuk membatik kain putih yang telah dipotong menjadi bentuk persegi berukuran 30 cm x 30 cm. Pelepah pisang yang dipotong akan menghasilkan cetakan berbentuk seperti bulan sabit. Secara antusias anak-anak melaksanakan kegiatan membatik hingga waktu yang seharusnya sudah digunakan untuk beristirahat namun anak-anak masih asik bermain pelepah

pisang. setelah kain sudah selesai diberi cetakan dengan pelepah pisang kemudian dijemur di halaman depan kelas.

Setelah itu, anak-anak cuci tangan dan dilanjutkan untuk beristirahat. Saat beristirahat kebiasaan anak masih seperti biasanya, yaitu anak perempuan lebih suka duduk-duduk melihat gambar-gambar buku di perpustakaan. Namun tidak dengan Arm yang termasuk aktif bergerak. Walaupun Arm perempuan tapi anak tersebut suka bergabung dengan anak laki-laki saat bermain. Seperti saat anak laki-laki bermain lempar-lemparan Arm juga ikut melakukan permainan tersebut.

d) Kegiatan Akhir (30 menit)

Setelah selesai beristirahat kegiatan berlanjut ke kegiatan akhir. Pada kegiatan akhir anak-anak dan guru bersama-sama menyanyikan lagu “Bintang Kecil” diteruskan dengan lagu “Nama-nama Hari”. Walaupun masih ada anak yang belum hafal lirik dari lagu Nama-nama Hari namun anak tetap antusias dengan cara bertepuk tangan. Selesai menyanyi kegiatan dilanjutkan dengan *recalling* tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Setelah *recalling* selesai proses pembelajaran pun di akhiri dengan pesan-pesan moral dari guru tentang kebiasaan-kebiasaan baik di rumah dan selanjutnya diakhiri dengan doa selesai belajar dan doa keselamatan dunia-akhirat. Kemudian anak-anak bersalaman dengan guru lalu pulang.

3) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Ketiga

Kegiatan penelitian pada Siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu, 2 Mei 2015 dengan tema alam semesta dan sub tema gejala alam

Pelaksanaan kegiatan bermain simpai pada Siklus II pertemuan ketiga tersebut dilakukan pada aktivitas *outdoor* sebelum proses pembelajaran di dalam kelas dilaksanakan. Jumlah anak yang masuk pada Siklus II pertemuan pertama sebanyak 8 anak yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Urutan bermain simpai masih sama dengan media yang sama namun dengan teknik yang sedikit berbeda.

a) Aktivitas *Outdoor*

Pada Siklus II pertemuan ketiga ini sebelum anak melakukan kegiatan bermain simpai terlebih dahulu anak-anak diminta untuk berbaris lalu merentangkan tangan sampai tidak saling bersentuhan dengan tangan anak sampingnya. Setelah itu bersama-sama anak diminta menirukan gerakan pohon tertiuip angin. Gerakannya semakin lama semakin cepat dengan diibaratkan pohon yang tertiuip angin semakin kencang. Setelah kegiatan tersebut selesai anak-anak kembali dijelaskan aturan bermain simpai pada hari tersebut. Semua anak terlihat memperhatikan contoh yang guru berikan. Seperti biasa saat guru selesai memberikan contoh lalu guru bertanya, "*sudah jelas anak-anak?*" dengan serentak anak-anak menjawab, "*sudah, Bu.*" Setelah dirasa cukup jelas secara bergantian anak-anak mengikuti alur permainan.

Seperti pertemuan yang sebelumnya kegiatan yang pertama adalah melompat dalam lingkaran simpai yang ditata dengan formasi 1-2-1-2 dengan jarak antar simpai 15 cm. Kelompok yang dipakai masih sama seperti kelompok pertemuan pertama dan kedua pada Siklus II. Cara bermainnya masih sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu 1 berarti posisi kaki di dalam lingkaran

simpai yang sama dengan tangan dilipat di depan dan posisi 2 berarti kaki berada pada lingkaran simpai yang berbeda (kaki *mengangkang*) serta tangan direntangkan. Lintasan anak tidak hanya satu kali lintasan tapi lintas bolak balik dengan kembali menempati posisi semula yang sebelumnya harus mengambil potongan bintang di ujung lintasan kemudian disusul oleh teman satu kelompoknya. Setengah dari jumlah keseluruhan anak sudah mampu melakukan koordinasi dengan sangat baik dan setengahnya lagi sudah melakukannya dengan baik meskipun ada sedikit yang kurang maksimal.

Kegiatan yang selanjutnya berjalan pada garis lurus dan berjinjit melintasi simpai untuk pengembangan unsur keseimbangan. Seperti pada pertemuan di Siklus II sebelumnya, pada pertemuan ketiga tersebut garis yang digunakan sebagai lintasan keseimbangan berbentuk persegi panjang dengan panjang garis yang pendek panjang lintasannya adalah 2 meter sedangkan yang lintasan panjang, panjang garis lintasannya adalah 2,5 meter. Cara bermainnya masih sama yaitu dalam bentuk *games* dengan hanya saja posisi tangan pada pertemuan ketiga tersebut dilipat kedepan dan melintasi lintasan dengan memejamkan mata. Saat sampai pada sudut yang terdapat simpai yang tidak ada batu di dalam lingkaran simpai anak-anak berjinjit memutar simpai dengan mata terbuka sedangkan saat melintasi simpai yang terdapat batu di dalam lingkaran simpai anak-anak harus berjengket (*ingkling*) untuk melintasinya kemudian kembali melintasi garis yang selanjutnya dengan memejamkan mata kembali, sehingga terdapat empat garis lurus dan empat lingkaran simpai yang harus dilalui.

Untuk kecepatan gerakan setiap anak dalam melintasi garis lurus dan berjinjit sudah mengalami keseimbangan yang baik walaupun anak harus bergerak cepat namun gerakannya tetap stabil. Buktinya saat mata dipejamkan anak-anak sudah banyak yang mampu berjalan pada garis lurus. Saat mata terpejam anak-anak harus berkonsentrasi dengan instruksi guru karena saat hampir mendekati simpai anak-anak diminta untuk membuka mata lalu berjalan jinjit melintasi lingkaran simpai kemudian dilanjutkan gerakan selanjutnya.

Kegiatan yang selanjutnya adalah penguluran dan peregangan sendi serta bermain *hulahoop*. Dengan memegang sisi kanan dan kiri simpai, secara bergantian anak menggerakkan simpai ke atas, ke samping kanan, kesamping kiri, ke depan dan ke belakang dengan lama masing-masing gerakan sebanyak 2x8 hitungan. Saat kegiatan penguluran dan peregangan guru mengamati seberapa maksimal anak melakukan gerakan dan seberapa condong anak mampu melakukan aktivitas tersebut. Gerakan dimulai dari posisi lurus keatas dengan posisi tangan lurus, setelah itu ke arah kanan, selanjutnya ke arah kiri dan dilanjutkan ke arah depan dan belakang. Saat posisi simpai diarahkan kedepan posisi tangan lurus dengan badan membungkuk dan berusaha semaksimal mungkin untuk bisa menyentuh ke tanah.

Setelah selesai melakukan kegiatan penguluran dengan simpai kegiatan selanjutnya adalah anak bermain *hulahoop*. Dalam Siklus II pertemuan ketiga ini anak-anak diberikan waktu selama 30 detik untuk mencoba memutar simpai dipinggang. Dalam waktu 30 detik tersebut yang diamati adalah kemampuan anak dalam bermain simpai sejauh mana dan bagaimana anak memanfaatkan waktu

tersebut untuk bisa bermain simpai dengan baik. Setengah dari jumlah anak sudah mampu melakukan gerakan bermain *hula hoop* dengan luwes dan indah. Untuk selebihnya anak juga sudah mampu namun belum luwes dalam melakukan gerakannya. Walaupun demikian, semua anak terlihat antusias dalam melakukan permainan tersebut.

b) Kegiatan Awal (30 menit)

Setelah aktivitas *outdoor* selesai dilaksanakan selanjutnya anak-anak berbaris untuk masuk kelas dan melanjutkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru memberikan salam yang langsung dijawab oleh anak-anak secara serentak. Kemudian guru menunjuk salah satu anak untuk memimpin doa di depan kelas. Selesai berdoa mau belajar, doa untuk kedua orang tua dan membaca surat Al-Fatihah kegiatan dilanjutkan dengan membaca huruf-huruf hijaiyah dengan bimbingan guru.

Kegiatan selanjutnya adalah apersepsi, dalam kegiatan apersepsi pada hari tersebut guru melakukan tanya jawab seputar gunung meletus. Satu per satu anak menyebutkan hal-hal yang anak ketahui tentang gunung meletus. Kebetulan desa Selomartani juga merupakan kawasan yang tidak jauh dari gunung Merapi. Sehingga anak-anak mampu menceritakan pengalaman anak-anak tentang gunung meletus. Selesai kegiatan apersepsi kemudian guru melanjutkan untuk menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada kegiatan inti.

c) Kegiatan Inti (60 menit)

Setelah anak sudah memosisikan diri pada sudut yang tersedia selanjutnya anak-anak mengambil peralatan yang dibutuhkan. Kemudian guru

kembali bertanya, “*apakah masih ada yang belum jelas dengan kegiatan hari ini?*”. Anak-anak dengan serentak menjawab, “*sudah bu guru*”. Karena tidak ada yang anak yang bertanya anak-anak langsung mengerjakan tugas yang diberikan. Pada sudut pembangunan anak-anak ditugaskan untuk mengerjakan LKA (Lembar Kerja Anak) menghitung jumlah gambar yang ada pada LKA dan menuliskan jumlahnya pada kotak yang ada disampingnya.

Saat menghitung jumlah gambar yang ada masih ada anak yang merasa kesulitan sehingga butuh bimbingan guru. Untuk anak yang sudah pandai berhitung seperti Bntg dan Arm kegiatan tersebut cepat sekali diselesaikan. Memang pada teorinya penerapan *calistung* (baca tulis hitung) memang belum diperbolehkan di dalam pembelajaran di TK, namun dengan tuntutan yang ada di sekolah dasar yang mengharuskan anak untuk mampu membaca dan berhitung, maka tidak ada pilihan lain untuk tetap melakukan pengenalan membaca dan berhitung sejak dini.

Pada sudut kebudayaan anak-anak di berikan penugasan untuk menggambar sesuai dengan kreasinya dengan tema alam semesta. Anak-anak disediakan kertas gambar, pensil, dan pewarna yang terdiri dari pastel, *spidol*, pensil warna dan ada juga cat air. Dengan media tersebut anak dibebaskan untuk berekspresi menggunakan pewarna yang anak inginkan. Walaupun guru sudah memberikan tema pada anak-anak dalam gambarannya, namun masih ada anak yang menggambar diluar tema yang diberikan. Namun, guru tidak membatasi kreatifitas siswa dan membiarkan anak untuk menyelesaikan gambar yang anak buat.

Untuk kegiatan yang ada pada sudut alam semesta, sudut tersebut baru dibuka saat semua anak telah selesai melakukan kegiatan yang ada di kedua sudut. Karena pada sudut alam semesta guru akan memberikan kegiatan pengenalan terjadinya gunung meletus. Saat kegiatan belum dimulai anak-anak sudah tidak sabar untuk melihat. Terlebih dahulu guru menjelaskan bahan yang akan digunakan untuk praktik pembuatan gunung meletus, setiap anak terlebih dahulu membentuk gunung kecil dengan bahan plastisin. Saat kegiatan ini berlangsung anak-anak sangat memperhatikan apa yang guru sampaikan. Guru dengan menggunakan *laptop* mulai memutar video yang menjelaskan tentang terjadinya gunung meletus.

Pada saat kegiatan tersebut berlangsung anak-anak sangat antusias dengan terus bertanya tentang gambar yang mereka lihat. Dengan memutar video guru menjelaskan bagaimana proses tersebut terjadi dan anak mendengarkan serta mengamati gambar yang ditampilkan. Setelah kegiatan menonton video kemudian dengan media yang telah dipersiapkan guru mulai melakukan percobaan gunung meletus.

Selesai melakukan kegiatan 1 sampai 3 kemudian anak-anak dan guru bersama-sama membersihkan ruang kelas. Selesai membersihkan ruang kelas kemudian anak-anak mencuci tangan lalu kembali ke dalam kelas untuk pembagian *snack*. Seperti minggu-minggu sebelumnya, setiap hari Sabtu anak mendapatkan pembagian *snack* dari wali murid sehingga pada saat jam istirahat di hari Sabtu diadakan makan bersama. Sebelum makan bersama salah satu anak memimpin berdoa lalu diteruskan dengan makan bersama di dalam kelas.

d) Kegiatan Akhir (30 menit)

Kegiatan akhir diisi dengan kegiatan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Guru secara bergantian bertanya pada anak-anak tentang perasaan selama melakukan kegiatan dari awal sampai akhir. Semua anak yang diberikan pertanyaan menjawab dengan antusiasnya. Anak-anak merasa senang dan tidak ada anak yang terlihat letih melainkan semua anak terlihat ceria. Setelah kegiatan tanya jawab kemudian guru melakukan *recalling* tentang kegiatan yang dilakukan pada sudut kebudayaan, sudut pembangunan dan sudut alam sekitar. Semua anak terlihat ceria dan dari awal sampai akhir pembelajaran guru tidak melihat ada anak yang mengantuk di dalam kelas. Setelah kegiatan dirasa cukup pembelajaran ditutup dengan menyanyikan lagu Bintang Kecil yang dilanjutkan dengan berdoa selesai belajar dan mengucapkan salam. Kelompok anak yang paling tenang mendapat kesempatan untuk keluar terlebih dahulu lalu bergantian bersalaman dengan guru.

c. Observasi Siklus II

Observasi pada Siklus II dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi tersebut dilakukan mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dalam Siklus II yang telah dilakukan. Selama pelaksanaan penelitian Siklus II mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga berjalan sesuai dengan harapan. Dalam proses bermain sampai unsur kebugaran jasmani yang diamati adalah koordinasi, keseimbangan dan kelentukan.

1) Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Pertama

Komponen yang diamati dalam pelaksanaan Siklus II pertemuan pertama adalah koordinasi, keseimbangan dan kelentukan. Tingkat kemampuan motorik kasar anak pada pertemuan pertama Siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 14.
Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar melalui Bermain Simpai pada Siklus II Pertemuan Pertama

No	Nama anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persen-tase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm		✓				✓				✓		66,7%	B	
2	Bntg				✓		✓					✓	91,7%	SB	
3	Dk			✓			✓			✓			66,7%	B	
4	Fn				✓			✓			✓		91,7%	SB	
5	Glh			✓			✓				✓		75%	SB	
6	Ndn		✓				✓			✓			58,3%	B	
7	Ptr			✓			✓				✓		75%	SB	
8	Rnd		✓				✓			✓			58,3%	B	

Ket: Belum baik (0%-24,99%), Cukup baik (25%-49,99%), baik (50%-74,99%), Sangat baik (75%-100%)

Dilihat dari tabel 14 di atas dapat diketahui bahwa jumlah anak yang telah mencapai kriteria keberhasilan meningkat menjadi 4 anak (50%) dari jumlah anak keseluruhan sedangkan 4 anak atau 50% berada pada kriteria baik.

Pada kegiatan bermain simpai untuk unsur koordinasi Arm masih berkembang. Arm mampu melakukan gerakan dengan posisi yang tepat namun masih ada gerakan yang menyentuh simpai, selain itu Arm harus berhenti sejenak baru kemudian melanjutkan lintasan berbalik arah. Untuk keseimbangan Arm sudah berkembang sesuai harapan dilihat dari gerakan yang anak lakukan dan kemampuan anak saat berjalan lurus dengan menutup mata Arm sudah mampu melakukannya. Untuk kelentukan Arm juga sudah berkembang dengan baik

dalam melakukan gerakan penguluran dan peregangan anak sudah mampu melakukan dengan baik sedangkan saat bermain *hula hoop* sudah mampu mempertahankan posisi simpai berputar di pinggang namun gerakannya tidak bertahan lama.

Untuk Bntg dilihat dari kemampuan komponen koordinasi dan kelentukan anak ini berkembang sangat baik. Mulai dari meloncat dalam simpai, melakukan aktivitas penguluran dan bermain simpai Bntg sudah sangat baik, Bntg mampu mempertahankan posisi simpai di pinggang berputar lebih dari 3 detik dengan gerakan yang luwes sedangkan untuk unsur keseimbangan Bntg sudah baik namun konsentrasinya masih perlu untuk ditingkatkan lagi. Untuk Dk kemampuan dalam koordinasi dan keseimbangan juga sudah baik namun pada aktivitas bermain simpai pada unsur kelentukan Dk masih mengalami kesulitan menggerakkan simpai di pinggang walaupun Dk sudah berusaha sampai waktu 20 detik namun Dk masih belum mampu melakukan permainan *hula hoop* dengan baik.

Yang berikutnya adalah Fn, walaupun anaknya tidak banyak bicara namun saat melakukan kegiatan anak tersebut selalu berusaha semaksimal mungkin. Fn selalu memperhatikan penjelasan guru dan pada saat tiba gilirannya Fn sangat berhati-hati melakukan kegiatan. Dalam koordinasi dan keseimbangan Fn sudah berkembang sangat baik sedangkan untuk kelentukanya Fn sudah baik namun harus ditingkatkan lagi. Tekniknya sudah tepat dan mampu melakukan permainan *hula hoop* namun gerakannya belum luwes.

Selanjutnya Glh secara keseluruhan Glh sudah baik, hanya saja Glh kadang kurang konsentrasi dalam melakukan kegiatan. Ndn adalah salah satu anak yang sangat pendiam dan kurang aktif bergerak, namun dalam permainan yang dilakukan selama ini Ndn sedikit mengalami peningkatan, dengan semakin bersemangat melakukan kegiatan. Pada unsur koordinasi dan kelentukan memang anak masih harus belajar namun dalam keseimbangan Ndn sudah baik.

Ptr yang pada Siklus I belum mampu melakukan permainan *hulahoop* pada Siklus II ini sudah mampu bermain dengan baik. Tidak hanya kelentukannya yang sudah baik namun juga aktivitas dalam pengembangan koordinasi dan keseimbangan anak juga sudah baik dilihat dari kemampuan yang anak tunjukkan saat permainan berlangsung. Seperti pada saat anak melompat anak sudah mampu melakukan dengan baik, begitu juga saat kegiatan berjalan di atas garis lurus dan berjalan jinjit. Untuk yang terakhir yaitu Rnd, dalam unsur koordinasi memang Rnd masih belum mau untuk menyelesaikan lintasan sedangkan pada unsur keseimbangan anak sudah mampu melintasi lintasan yang disediakan. Untuk unsur kelentukan Rnd belum mampu melakukan permainan *hulahoop* dengan memutarkannya di pinggang, sedangkan kemampuan dalam aktivitas penguluran sudah baik.

2) Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua dalam penelitian tersebut masih seperti pada pertemuan pertama. Aspek yang diamati yaitu koordinasi, keseimbangan, dan kelentukan anak dalam bermain simpai. Hasil observasi pada pertemuan kedua

digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan masing-masing anak. Dengan melihat hasil observasi peneliti mampu melihat seberapa besar perkembangan kemampuan koordinasi, keseimbangan dan kelentukan anak. Hasil observasi dituangkan dalam bentuk tabel beserta deskripsi kemampuan masing-masing anak.

Tabel 15. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar melalui Bermain Simpai pada Siklus II Pertemuan Kedua

No	Nama Anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm			✓			✓				✓		75%	SB	
2	Bntg				✓			✓				✓	100%	SB	
3	Dk			✓		✓					✓		66,7%	B	
4	Fn				✓			✓			✓		91,7%	SB	
5	Glh			✓			✓				✓		75%	SB	
6	Ndn			✓			✓		✓				66,7%	B	
7	Ptr				✓		✓					✓	91,7%	SB	
8	Rnd			✓		✓					✓		66,7%	B	

Ket: Belum baik (0%-24,99%), Cukup baik (25%-49,99%), baik (50%-74,99%), Sangat baik (75%-100%)

Dengan melihat tabel di atas dapat diketahui bahwa pada pertemuan kedua Siklus II keseluruhan komponen kemampuan motorik kasar sudah mencapai pada kriteria keberhasilan. Jumlah anak yang telah mencapai kriteria keberhasilan sebanyak 5 anak (62,5%). Untuk kemampuan masing-masing anak masih ada 3 anak (37,5%) yang belum mencapai kriteria keberhasilan kemampuan motorik kasar.

Arm dari kemampuan koordinasi, keseimbangan dan kelentukan sudah berkembang dengan baik. Hal ini terlihat saat penelitian Arm sudah mampu melakukan kegiatan melompat dalam simpai dengan baik tanpa menyentuh simpai

dan mampu untuk menyelesaikan lintasan bolak balik. Untuk keseimbangannya Arm mampu berjalan lurus meskipun mata terpejam hanya saja saat melakukan jalan berjinjit Arm pada salah satu simpai melakukannya dengan berjalan biasa. Untuk kegiatan kelentukan Arm mampu melakukan aktivitas kelentukan dan peregangan dengan sangat, namun untuk permainan *hula hoop* anak masih mengalami kesulitan karena Arm belum mampu mempertahankan simpai di pinggang lebih dari 3 detik, meskipun begitu Arm tetap terus mencoba sampai waktu 25 detik berlalu.

Untuk Bntg seluruh kegiatan yang dilakukan sudah sangat baik, mulai dari koordinasi, keseimbangan dan kelentukan semuanya sudah berkembang sangat baik. Untuk koordinasi dan kelentukan Dk sudah baik namun pada kegiatan melintasi garis lurus Dk mengalami penurunan, yang sebelumnya Dk sudah baik namun dalam pertemuan kedua Dk terlihat kurang berkonsentrasi karena sering berbelok saat berjalan pada garis lurus dengan mata terpejam dan tangan direntangkan.

Fn pada pertemuan kedua pada Siklus II tidak mengalami peningkatan dalam unsur kelentukan pada komponen motorik kasar. Untuk koordinasi dan keseimbangan Fn sudah berkembang sangat baik sedangkan pada keseimbangan Fn belum mengalami peningkatan saat bermain *hula hoop* untuk kegiatan penguluran dan peregangan sudah baik. Glh dalam ketiga unsur sudah berkembang dengan baik, terutama saat kegiatan keseimbangan Glh hampir tidak melakukan kesalahan, namun pada lintasan simpai yang terakhir Glh justru berjalan biasa tanpa berjinjit.

Untuk Ndn kemampuan koordinasinya meningkat lebih baik, Ndn sudah mampu menyelesaikan lintasan dengan posisi yang tepat. Pada saat kegiatan penguluran Ndn kurang maksimal sehingga badannya masih terlihat kaku dan saat bermain *hulahoop* Ndn kurang memanfaatkan waktu yang diberikan, padahal Ndn sudah hampir mampu melakukannya dengan baik jika mau berkonsentrasi.

Ptr dalam melakukan kegiatan koordinasi dan kelentukan mengalami peningkatan. Kemampuan anak dalam melakukan lompatan dalam simpai, penguluran dan peregangan serta bermain simpai dinilai sudah sangat baik pada pertemuan kedua tersebut. Untuk keseimbangan Ptr masih belum mampu berjalan lurus pada salah satu garis yang memiliki panjang 2,5 meter. Sedangkan untuk Rnd untuk koordinasi dan kelentukan anak sudah baik, hanya pada unsur keseimbangan yang belum mengalami peningkatan karena saat kegiatan pertemuan kedua tersebut Rnd kurang berkonsentrasi sehingga saat guru memberi instruksi untuk berhenti Rnd justru terus berjalan sehingga melewati garis luar lintasan simpai, hal tersebut terulang sebanyak 2 kali.

3) Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga yaitu puncak penelitian dari Siklus II. Pada pertemuan ketiga dalam penelitian ini masih mengembangkan unsur yang sama yaitu koordinasi, keseimbangan dan kelentukan. Hasil dari pertemuan ketiga tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 16. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar melalui Bermain Simpai pada Siklus II Pertemuan Ketiga

No	Nama anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persen - tase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm				✓				✓				✓	91,7%	SB
2	Bntg				✓				✓				✓	100%	SB
3	Dk			✓				✓					✓	75%	SB
4	Fn				✓				✓				✓	100%	SB
5	Glh			✓				✓					✓	83,3%	SB
6	Ndn			✓				✓					✓	75%	SB
7	Ptr				✓			✓					✓	91,7%	SB
8	Rnd			✓		✓							✓	66,7%	B

Ket: Belum baik (0%-24,99%), Cukup baik (25%-49,99%), baik (50%-74,99%), Sangat baik (75%-100%)

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa 7 anak atau 87,5% anak telah mencapai kriteria sangat baik dan telah mencapai kriteria keberhasilan sedangkan 1 anak atau 12,5% belum mencapai kriteria keberhasilan dan karena anak masih berada pada kriteria baik sehingga belum mencapai kriteria yang diharapkan.

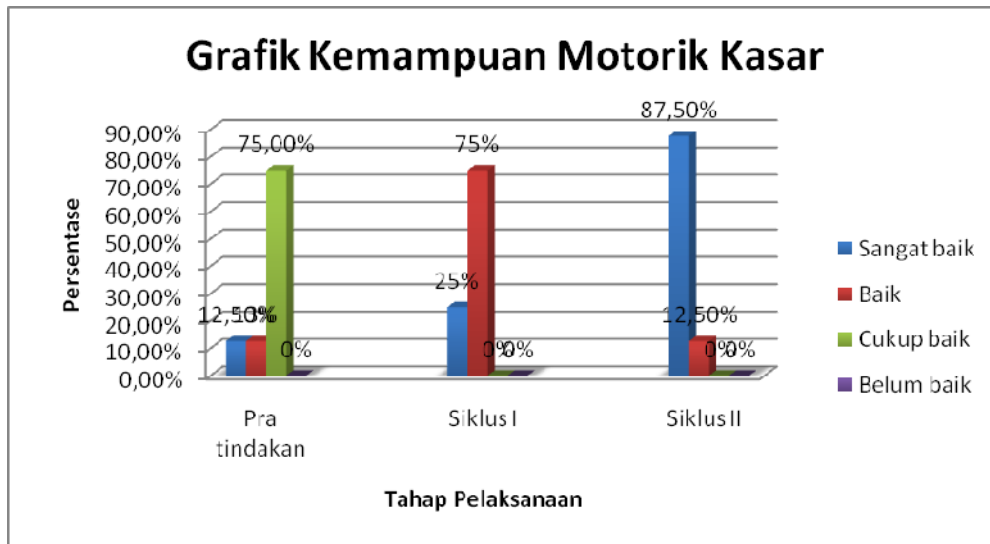
Adapun data hasil observasi mulai dari Pra tindakan sampai pada Siklus II ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 17. Rekapilasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar pada Pra tindakan sampai Siklus II

No	Kriteria	Hasil		
		Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Sangat Baik	1 (12,5%)	2 (25%)	7 (87,5%)
2	Baik	1 (12,5%)	6 (75%)	1 (12,5%)
3	Cukup baik	6 (75%)	0 (0%)	0 (0%)
4	Belum baik	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)

Ket: Belum baik (0%-24,99%), Cukup baik (25%-49,99%), baik (50%-74,99%), Sangat baik (75%-100%)

Pada tabel rekapitulasi di atas dapat digambarkan melalui grafik di bawah ini.



Grafik 2. Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar

Pada tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar mengalami peningkatan yang signifikan dapat diketahui dari kondisi Pra tindakan sampai pada Siklus II. Pada kriteria sangat baik pada Pra tindakan yang hanya mencapai 12,5% pada Siklus II telah mencapai 87,5%, kemudian kriteria baik sejumlah 12,5% pada kondisi Pra tindakan pada Siklus II juga masih sejumlah 12,5% sedangkan untuk kriteria cukup baik dimana pada Pra tindakan mencapai 75% pada Siklus II tidak ada anak yang masuk dalam kriteria tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Siklus II di TK Tunas Ibu sesuai dengan data yang diperoleh bahwa kemampuan komponen motorik kasar meliputi koordinasi, keseimbangan dan kelentukan mengalami peningkatan melebihi target keberhasilan 75%. Karena pada Siklus II target keberhasilan telah tercapai, oleh sebab itu penelitian dicukupkan sampai Siklus II.

d. Refleksi Siklus II

Refleksi pada Siklus II yang dilakukan peneliti dan guru pada akhir pelaksanaan Siklus II. Pada refleksi Siklus II membahas mengenai proses pembelajaran yang terjadi saat melakukan tindakan. Pada Siklus II anak-anak terlihat lebih antusias dibandingkan pada pelaksanaan tindakan di Siklus I. Selain itu, anak-anak juga sudah lebih terampil dalam melakukan kegiatan-kegiatan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar.

Pada Siklus II kemampuan motorik kasar anak sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu 75% dari keseluruhan jumlah anak yang masuk pada kriteria sangat baik dengan skor minimal 75% sehingga penelitian dirasa cukup sampai pada Siklus II. Jika kegiatan bermain simpai dilakukan secara kontinyu bukan tidak mungkin kemampuan motorik kasar anak akan meningkat sampai 100%. Karena kemampuan komponen motorik kasar pada dasarnya akan berkembang dan meningkat apabila dilakukan secara berulang-ulang.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani telah mengalami peningkatan setelah diberi tindakan dengan bermain simpai yang dilakukan selama 2 Siklus. Pada tiap Siklusnya, penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan. Hasil observasi Siklus I menunjukkan bahwa anak-anak sudah mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik kasar meskipun belum mencapai target yang telah ditentukan. Setelah dilakukan kegiatan bermain simpai

pada Siklus kedua hasil observasi kemampuan motorik kasar anak meningkat dan mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Penggunaan satu media simpai mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena media simpai mampu menarik perhatian anak dan mampu digunakan dengan berbagai variasi gerakan sehingga anak tidak mudah bosan. Hal tersebut sesuai dengan yang dipaparkan oleh M. Muhyi Faruq (2004: 4), bahwa dengan menggunakan media simpai selain dirasa aman dan menyenangkan bagi anak, dengan media simpai juga bisa diperoleh beragam aktivitas gerak yang menyenangkan dan kreatif. Sesuai dengan pendapat Ramli (2005: 185), bahwa salah satu karakteristik anak adalah suka bermain, dalam penelitian ini juga dapat diketahui bahwa memang benar anak usia dini adalah masa bermain dimana anak lebih suka bereksplorasi dengan lingkungannya dalam kegiatan bermain. Hal ini dapat dilihat saat kegiatan bermain dalam bentuk *games* anak-anak terlihat kompak dan saling memotivasi satu sama lain padahal dalam kegiatan di dalam kelas anak-anak jarang sekali mau untuk bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

Dalam penelitian ini bermain simpai dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Komponen motorik kasar yang ditingkatkan dalam penelitian ini adalah koordinasi, keseimbangan dan kelentukan. Dalam meningkatkan koordinasi anak-anak melakukan kegiatan bermain dengan melompat dalam simpai yang telah disusun dengan formasi 1-2-1-2, simpai disusun dengan formasi tersebut dengan maksud melatih koordinasi antara mata,

tangan dan kaki anak. Dalam permainannya anak harus berkonsentrasi karena saat posisi kaki berbeda anak juga harus merubah posisi tangan.

Untuk meningkatkan keseimbangan anak dilakukan dengan berjalan pada garis lurus yang di gabungkan dengan berjalan pada garis lurus, berjalan jinjit dan berjengket (*ingkling*) melintasi sisi luar simpai. Selanjutnya dalam meningkatkan kelentukan anak dilakukan dengan aktivitas penguluran dan bermain *hulahoop*. Kegiatan penguluran dan peregangan hal ini untuk melatih memaksimalkan kerja sendi selain itu, bermain *hulahoop* juga dapat meningkatkan kemampuan kelentukan gerak.

Penggunaan kegiatan bermain simpai dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam komponen koordinasi, keseimbangan dan kelentukan anak kelompok A. Hal ini tidak terlepas dari peran guru dalam membimbing anak saat kegiatan bermain simpai. Peran guru dalam bermain simpai adalah sebagai pengamat, sebagai model dalam pemberian contoh kegiatan bermain, membuat perencanaan dan melakukan evaluasi. Hal tersebut sesuai dengan Soemarti yang menyatakan dalam bermain peran guru adalah sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, membuat perencanaan dan melakukan evaluasi (Anita Yus, 2011: 137).

Berdasarkan data hasil penelitian, kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan secara bertahap pada tiap Siklusnya. Hasil tersebut menegaskan bahwa dengan kegiatan bermain simpai dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah diupayakan untuk memperoleh hasil yang optimal dan terbukti telah mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Tunas Ibu Selomartani. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan yang mana hasil penelitian ini tidak bisa digeneralisasikan pada TK lain karena setiap TK terdapat karakteristik anak yang berbeda-beda dengan teknik mengajar guru yang berbeda-beda pula. Meskipun demikian hasil penelitian ini dapat dicoba upayakan pada TK lain dengan mempertimbangkan dan memperhatikan berbagai modifikasi agar sesuai dengan kondisi kelas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani mampu ditingkatkan melalui kegiatan bermain simpai. Peningkatan yang terjadi dapat terlihat dari tahap penelitian, yaitu observasi yang dilakukan saat Pra tindakan, pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan bermain simpai ini adalah guru mempersiapkan tempat yang akan digunakan, kemudian mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam bermain simpai. Simpai yang digunakan dalam kegiatan bermain simpai pada setiap Siklusnya sama, yaitu 60 cm. Setelah persiapan anak dikondisikan berbaris kemudian guru memberikan intruksi kepada anak cara melakukan dan memberikan contoh cara bermain simpai.

Kegiatan bermain simpai pada Siklus I dilakukan secara perorangan sedangkan pada Siklus II bermain simpai dilakukan dalam bentuk *games* yang terdiri dari dua kelompok. Permainan yang dilakukan dimulai dari permainan untuk mengembangkan unsur koordinasi dengan cara melompat dalam simpai dengan formasi 1-2-1-2 sedangkan untuk permainan yang kedua untuk meningkatkan keseimbangan anak dengan melintasi garis lurus dengan berjinjit dan berjengket (*ingkling*), untuk permainan yang terakhir yaitu kegiatan penguluran dan bermain *hulahoop* untuk meningkatkan unsur kelentukan. Pada

Siklus II pemberian *reward* juga dilakukan untuk menunjang semangat dan percaya diri anak.

Melalui bermain simpai kemampuan motorik kasar anak meningkat pada setiap komponen motorik kasar yaitu koordinasi, keseimbangan dan kelentukan. Pada hasil observasi Pra tindakan diperoleh 12,5% atau 1 anak dari 8 anak yang berada pada kriteria sangat baik untuk koordinasi, keseimbangan, dan kelentukan, kemudian Siklus I meningkat menjadi 25% atau 2 anak dari 8 anak dan Siklus II yaitu 87,5% atau 7 anak dari 8 anak. Pada Siklus II peningkatan persentase motorik kasar melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% dari jumlah anak yang mampu mencapai kriteria sangat baik. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan dicukupkan sampai pada Siklus II.

B. Saran

1. Bagi Anak

Kegiatan bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar terutama kemampuan gerak anak dan daya tahan sehingga tidak mudah lelah, hal ini dapat dicapai apabila dilakukan secara rutin dan dengan pengawasan guru. Selain itu, di dalam setiap kegiatan motorik yang dilakukan anak diminta untuk melakukan kegiatan dengan sebaik-baiknya hal ini agar mengoptimalkan perkembangannya.

2. Bagi Guru

Kegiatan bermain simpai yang bervariasi dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Tunas Ibu

Selomartani kecamatan Kalasan. Apabila guru ingin menggunakan metode bermain dengan simpai untuk meningkatkan motorik kasar pada anak hendaknya dilakukan dengan variasi permainan agar anak tidak mudah bosan. Selain itu, guru bisa memaksimalkan hasil penelitian ini supaya bisa mencapai keberhasilan 100% dalam perkembangan motorik anak dengan pemberian aktivitas bermain simpai yang kontinyu. Karena perkembangan motorik kasar akan mengalami peningkatan manakala dilakukan secara kontinyu.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kegiatan bermain simpai ini dapat dijadikan sebagai referensi yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan lebih disempurnakan kembali. Kegiatan bermain simpai dapat divariasikan kembali agar lebih menyenangkan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni, Sri Kunthi Ambarwati, & Herry Purwanto. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Aip Syarifuddin dan Muhadi. (1993). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar.
- Anita Yus. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Atmaja Budi Sarjana & Bambang T. J. Sunarto. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Teguh Karya.
- Bambang Sujiono. (2007). *Metode Pengembangan Fisik* (Edisi Revisi). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ermawan Susanto. (1999). *Meneguhkan Kembali Nilai-nilai Agama dalam Olahraga dan Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gallahue, David L, Ozmun John C., & Jacqueline D. Goodway. (2012). *Understand Motor Development: Infant, Children, Adolencent, Adults, Sixth Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Harun Rasyid, dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hesti Wijayanti. (2014). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B TK Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hibana S. Rahman. (2002). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*.(Alih bahasa: dr.Med Meitasari Tjandrasa dan Muchlichah Zarkasih). Jakarta : Erlangga.
- Kamtini dan Husni Warni T. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.

- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Mirza Ainulia Syafitri. (2012). *Kegunaan Hula Hoop*. Diakses dari www.slideshare.net/shasrutt/hula-hoop-12 pada tanggal 26 Februari 2015 jam 15.30 WIB.
- Muhammad Muhyi Faruq. (2009). *Meningkatkan Kebugaran Jasmani melalui Permainan & Olahraga Bola Voli*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muhammad Muhyi Faruq. (2009). *Permainan Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak dengan Media Hulahop*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- M. Sajoto. (1990). *Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik dalam Olah Raga*. Semarang: Dahara Prize.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Permendiknas No. 58. (2010). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar & Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Richard Decaprio. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera Prenada Media Group.
- Santrock, John. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Slamet Suyanto.(2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publising.
- Sudoso Sumosarjhuno. (1988). *Pengetahuan Praktis Kesehatan Dalam Olahraga*. Jakarta: Gramedia.
- Soemiarti Padmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak PraSekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Suharsimi Arikunto, Suharjhono & Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukadiyanto. (1997). *Metode Latihan Kondisi Fisik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Sulistiyorini, dkk. (2006). *Menepis Hambatan Tumbuh Kembang Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sumantri. (2005). Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Syari'ati Masyithoh. (2014). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar melalui Alat Permainan Edukatif (APE) *Outdoor* pada Kelompok A Paud IT Zaid Bin Tsabit Ambartawang Mungkid Magelang. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Undang-undang Republik Indonesia *Tentang Sistem Pendidikan Nasioanl Nomor 20 Tahun 2003*. Yogyakarta: Sinar Grafika.
- U. Z. Mikdar. (2006). *Hidup Sehat: Nilai Inti Berolahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wira Indra Satya. (2006). *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan melalui Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. (2010). *Sejarah Permainan Hula Hoop*. Diakses dari www.eocommunity.com/sejarah-permainan-hula-hoop pada tanggal 26 Februari 2015 jam 16.00 WIB.
- _____. (2015). *Sistem Gerak pada Manusia*. Diakses dari www.zonasiswa.com pada tanggal 27 Februari 2015 jam 16.30 WIB.

LAMPIRAN

Lampiran 1
Surat Keterangan Validasi

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Banu Setya Adi, M. Pd

NIP : 19810920 200604 1 003

Jabatan : Dosen FIP UNY

Menerangkan bahwa benar-benar telah memvalidasi instrumen penelitian Saudara:

Nama : Etik Sumiarsih

NIM : 11111241035

Jurusan/ Prodi : PPSD/ PG-PAUD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

agar dapat dipergunakan dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani melalui Bermain Simpai pada Anak Kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani Kecamatan Kalasan”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Maret 2015



Banu Setya Adi, M.Pd

NIP. 19810920 200604 1 003

Lampiran 2

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



No. : **2373** /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

2 April 2015

Yth. Bupati Sleman
Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman
Jalan Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945
Sleman

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan PENDIDIKAN GURU PENDIDIK ANAK USIA DINI Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : ETIK SUMIARSIH
NIM : 11111241035
Prodi/Jurusan : PG-PAUD/PPSD
Alamat : TANJUNG RT/RW: 008/ 002, BLEBERAN, PLAYEN, GUNUNGKIDUL

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK TUNAS IBU SELOMARTANI, KALASAN
Subyek : SISWA KELOMPOK A
Obyek : MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI MELALUI BERMAIN SIMPAI
Waktu : April-Juni 2015
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI MELALUI BERMAIN SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A TK TUNAS IBU SELOMARTANI KECAMATAN KALASAN

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1.Rektor (sebagai laporan)
2.Wakil Dekan I FIP
3.Ketua Jurusan PPSD FIP
4.Kabag TU
5.Kasubbag Pendidikan FIP
5.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1467 / 2015

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/1438/2015 Tanggal : 07 April 2015
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : ETIK SUMIARSIH
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11111241035
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Tanjung I Bleberan Playen Gunungkidul
No. Telp / HP : 087839097917
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**UPAYA MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI MELALUI BERMAIN
SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A TK TUNAS IBU SELOMARTANI
KECAMATAN KALASAN**
Lokasi : TK Tunas Ibu, Selomartani, Kalasan, Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 07 April 2015 s/d 07 Juli 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 7 April 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Kalasan
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Kalasan
6. Ka. TK Tunas Ibu, Selomartani, Kalasan, Sleman
7. Dekan Fip - UNY
8. Yang Bersangkutan

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

ERNY MARYATUN, S.IP, MT

Pembina, IV/a

NIP 19720411 199603 2 003



KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 7 April 2015

Nomor : 070 /Kesbang/1438 /2015
Hal : Rekomendasi
Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :
Dari : Dekan FIP UNY
Nomor : 2373/UN34.11/PL/2015
Tanggal : 2 April 2015
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI MELALUI BERMAIN SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A TK TUNAS IBU SELOMARTANI KECAMATAN KALASAN" kepada:

Nama : Etik Sumiarsih
Alamat Rumah : Tanjung I Bleberan Playen Gunungkidul
No. Telepon : 087839097917
Universitas / Fakultas : UNY / FIP
NIM : 11111241035
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Karangmalang Yogyakarta
Lokasi Penelitian : TK Tunas Ibu Kalasan
Waktu : 7 April - 7 Juni 2015

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa





TAMAN KANAK-KANAK TUNAS IBU
Alamat: Senden II Selomartani Kalasan Sleman 55764
Email: tktunasibu@gmail.com

SURAT KETERANGAN
No: 06/TK/VI/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Susi Marheningsih, S. Pd. AUD
Jabatan : Kepala TK Tunas Ibu

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Etik Sumiarsih
NIM : 11111241035
Status : Mahasiswa PG-PAUD
Fakultas : FIP UNY

Mahasiswa yang namanya tersebut di atas benar-benar melakukan penelitian tindakan kelas di TK Tunas Ibu Selomartani dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani melalui Bermain Simpai pada Anak Kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani kecamatan Kalasan".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 1 Juni 2015
Kepala TK Tunas Ibu
SENDEN
"TUNAS IBU"
SELOMARTANI
Susih Marheningsih, S. Pd. AUD

Lampiran 3
Lembar *Check List* dan
Rubrik

LEMBAR OBSERVASI CHECK LIST KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

MOTORIK KASAR													
BERMAIN SIMPAI													
		KOORDINASI				KESEIMBANGAN				KELENTUKAN			
No	Nama	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1

TABEL KISI-KISI INSTRUMEN

Variabel	Sub variabel	Indikator
Komponen Motorik Kasar	Koordinasi	Anak mampu melakukan gerakan koordinasi mata, tangan, kaki saat melakukan gerakan meloncat sambil melipat dan merentangkan tangan dengan tepat.
	Keseimbangan	Anakmampumempertahankan posisi badan saat berjalan pada garis lurus, berjalan jinjit dan berjengket tanpa jatuh.
	Kelentukan	Anak mampu menggerakkan persendian secara maksimal dan leluasa saat bermain.

TABEL RUBRIK PENILAIAN KOORDINASI

Kriteria Baku	Deskripsi	Skor	Kriteria
Koordinasi Berkembang Sangat Baik	Anak terampil melakukan gerakan koordinasi mata, tangan, kaki saat melakukan gerakan meloncat dalam simpai sambil melipat dan merentangkan tangan.	4	Sangat Baik
Koordinasi Berkembang Sesuai Harapan	Anak mampu melakukan gerakan koordinasi mata, tangan, kaki saat melakukan gerakan meloncat dalam simpai sambil melipat dan merentangkan tangan.	3	Baik
Koordinasi Berkembang Masih	Anak mampu melakukan gerakan koordinasi tetapi masih terdapat kesalahan posisi saat melakukan gerakan meloncat sambil melipat dan merentangkan tangan.	2	Cukup Baik
Koordinasi Belum Berkembang	Anak belum mampu melakukan gerakan koordinasi saat kegiatan bermain.	1	Belum Baik

TABEL RUBRIK PENILAIAN KESEIMBANGAN

Kriteria Baku	Deskripsi	Skor	Kriteria
Keseimbangan Berkembang Sangat Baik	Anak mempunyai keseimbangan badan saat berjalan pada garis lurus, berjalan jinjit dan berjengket tanpa jatuh serta dapat menyelesaikan kegiatan bermain dengan baik dengan gerakan yang terampil.	4	Sangat Baik
Keseimbangan Berkembang Sesuai Harapan	Anak mempunyai keseimbangan badan saat berjalan pada garis lurus, berjalan jinjit dan berjengket tanpa jatuh serta dapat menyelesaikan kegiatan bermain dengan baik.	3	Baik
Keseimbangan Berkembang Masih	Anak mempunyai keseimbangan badan saat berjalan pada garis lurus, berjalan jinjit dan berjengket tetapi belum dapat menyelesaikan kegiatan bermain.	2	Cukup Baik
Keseimbangan Belum Berkembang	Anak belum mempunyai keseimbangan yang baik sehingga sering terjatuh saat kegiatan bermain.	1	Belum Baik

TABEL RUBRIK PENILAIAN KELENTUKAN

Kriteria Baku	Deskripsi	Skor	Kriteria
Kelentukan Berkembang Sangat Baik	Anak mampu memaksimalkan gerak sendi dalam melakukan kegiatan bermain <i>hulahoop</i> dengan gerakan terampil serta luwes dan melakukan penguluran dengan maksimal.	4	Sangat Baik
Kelentukan Berkembang Sesuai Harapan	Anak mampu memaksimalkan gerak sendi dalam melakukan kegiatan bermain <i>hulahoop</i> dengan baik dan melakukan penguluran dengan baik.	3	Baik
Kelentukan Berkembang Masih	Anak mampu memaksimalkan gerak sendi dalam melakukan kegiatan bermain <i>hulahoop</i> dan melakukan penguluran namun belum maksimal.	2	Cukup Baik
Kelentukan Berkembang Belum	Anak belum mampu memaksimalkan gerak sendi dalam melakukan kegiatan bermain <i>hulahoop</i> dan belum mampu melakukan gerakan penguluran sendi.	1	Belum Baik

Lampiran 4

Jadwal Penelitian

JADWAL PENELITIAN

No	Tahap Penelitian	Waktu Penelitian	Tema/ Sub tema	
1	Pra Penelitian	11 April 2015	Tanah Airku/ Lambang Negara	
2	Siklus I	Pertemuan I	16 April 2015	Tanah Airku/ Lambang Negara
		Pertemuan II	18 April 2015	Tanah Airku/ Lambang Negara
		Pertemuan III	20 April 2015	Tanah Airku/Pakaian Adat
3	Siklus II	Pertemuan I	27 April 2015	Alam Semesta/ Matahari Bulan Bintang
		Pertemuan II	30 April 2015	Alam Semesta/ Matahari Bulan Bintang
		Pertemuan III	2 Mei 2015	Alam Semesta/ Gejala Alam

Lampiran 5

Rencana Kegiatan Harian

Kelompok : A
 Hari/Tanggal : Kamis, 16 April 2015

Minggu ke : XV
 Semester : I

Tema : Tanah Airku
 Sub Tema : Lambang Negara

Waktu : 07.30 - 10.00 WIB


TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA				
				ALAT	*	**	***	****
Memanfaatkan alat permainan di luar kelas (F.A.7)	Bermain dengan simpai (bebas, melompat dalam simpai, bermain <i>hulahoop</i>)	Aktivitas Outdoor -Berbaris -Bermain simpai Langkah-langkah: •Anak melakukan kegiatan melompat dalam simpai, berjengket, berjalan dengan tumit di angkat dan bermain <i>hulahoop</i>	Simpai, kapur, batu	Observasi				
Mengucapkan do'a sebelum dan /atau sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)	Berdo'a sebelum melakukan kegiatan	Kegiatan Awal (30') -Salam -Berdoa -Absen -Membaca Huruf Hijaiyah -Apersepsi tentang simbol-simbol negara Indonesia -Guru menjelaskan kegiatan 1-3	Iqro'	Observasi				
Menjawab pertanyaan sederhana (B.B.2)				Observasi				
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri (K.A.5)	Membuat bendera sesuai dengan kreasinya	Kegiatan Inti (± 60') I. Sudut Pembangunan ➤ Membuat Bendera Langkah-langkah: •Anak mengambil alat dan bahan yang telah disediakan •Anak mengamati contoh yang guru berikan •Anak mewarnai bendera yang akan dibuat sesuai dengan	Gambar, lem, pewarna, gunting, tusuk sate	Penugasan				

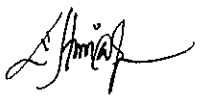
Meniru huruf (B.C.4)	Meniru huruf	<p>memotong sesuai pola.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak merekatkan bendera yang telah diwarnai dan dipotong pada tusuk sate sebagai tiang bendera. <p>II. Sudut Kebudayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Menuliskan Nama Simbol Negara Sesuai Contoh <p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak mengambil peralatan yang diperlukan •Anak menuliskan nama simbol negara Indonesia (bendera, burung garuda, pohon beringin, rantai, kapas, kepala benteng) sesuai dengan contoh yang ada •Anak menirukan rangkaian huruf pada kotak yang telah disediakan 	LKA, pensil	Penugasan				
Mau berbagi, menolong, dan membantu teman (SE. 2)	Dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	<p>III. Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Membuat Tirai <p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan •Anak menggunting gambar yang tersedia •Anak menempelkan gambar yang telah digunting pada kertas asturo yang telah disediakan sesuai dengan pola •Anak bekerjasama dengan teman menyusun kertas asturo yang telah selesai ditempel pada 	Gambar, kertas asturo, lem, gunting, potongan bambu	Hasil karya				

<p>Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (F.B.5)</p>	<p>Bernyanyi dengan berbagai alat perkusi sederhana</p>	<p>disediakan sehingga membentuk tirai</p> <p>Istirahat (± 30')</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cuci tangan -Makan -Bermain <p>Kegiatan Akhir (± 30')</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyanyikan lagi Garuda Pancasila -Anak menyanyikan lagu Garuda Pancasila dengan memainkan alat musik dari botol aqua yang diisi batu krikil ➤ Recalling •Anak ditanya apa saja yang sudah dipelajari •Anak ditanya bagaimana persaannya setelah melakukan kegiatan -Berdoa -Salam 	<p>Botol aqua berisi batu krikil</p>	<p>Observasi</p>				
---	---	---	--------------------------------------	------------------	--	--	--	--

Jumlah Anak : Anak
 Sakit : Anak
 Ijin : Anak
 Alpha : Anak
 Hadir : Anak

Keterangan:
 * : belum berkembang
 ** : mulai berkembang
 *** : berkembang sesuai harapan
 **** : berkembang sangat baik

Mengetahui,

 Gusi Marheningsih, S.Pd. AUD

Kalasan, 16 April 2015
 Observer

 Etik Sumiarsih

Kelompok : A
 Hari/Tanggal : Sabtu, 18 April 2015

Minggu ke : XV
 Semester : I

Tema : Tanah Airku
 Sub Tema : Lambang Negara

Waktu : 07.30 - 10.00 WIB

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA				
				ALAT	HASIL			
					*	**	***	****
Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi (F.A.3) Melakukan gerakanantisipasi (F.A.5)	Meloncat dengan dua kaki dengan seimbang Berjalan maju pada garis lurus	Aktivitas Outdoor -Berbaris -Bermain simpai Langkah-langkah: •Anak melakukan kegiatan melompat dalam simpai, berjengket, berjalan dengan tumit di angkat dan bermain <i>hulahoop</i>	Simpai, kapur, batu	Observasi				
Mengucapkan do'a sebelum dan /atau sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)		Kegiatan Awal (30') -Salam -Berdoa -Absen -Membaca Huruf Hijaiyah	Iqro'	Observasi				
Menjawab pertanyaan sederhana (B.B.2)	Dapat menjawab apa saja simbol yang ada pada burung garuda dan menyebutkan simbol negara Indonesia.	-Apersepsi tentang simbol-simbol negara Indonesia -Guru menjelaskan kegiatan 1-3	Gambar burung garuda	Observasi				
Menjiplak bentuk (F.B.2)	Menjiplak bentuk burung garuda	Kegiatan Inti (± 60') I. Sudut Pembangunan ➤ Menjiplak Bentuk Burung Garuda Langkah-langkah: •Anak menjiplak bentuk burung	Bentuk burung garuda, pewarna,	Penugasan				

<p>Mengenal lambang huruf (K.C.5)</p>	<p>Menghubungkan gambar dengan lambang huruf</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Anak memberikan atribut yang ada pada burung garuda •Anak mewarnai gambar burung garuda sesuai dengan kreasi masing-masing. <p>II. Sudut Kebudayaan</p> <p>➤ Menempatkan Huruf dengan Gambar yang Sesuai</p> <p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak secara bergantian mengambil potongan huruf yang ada di dalam kardus. •Anak menempelkan huruf tersebut pada gambar binatang yang memiliki awalan huruf sesuai •Anak melakukan dengan secara bergantian. 	<p>Gambar bendera, bintang, rantai, padi, kapas, garuda, lem</p>	<p>Penugasan</p>				
<p>Mengkoordinasikan mata, tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (F.B.3)</p>	<p>Meronce dengan pola warna</p>	<p>III. Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan</p> <p>➤ Meronce dengan Pola Merah Hijau</p> <p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan •Anak menyusun manik-manik dengan pola merah -hijau-merah-hijau. •Anak mengerjakan tugas sampai selesai. <p>Istirahat (± 30')</p>	<p>Manik-manik hijau-merah, tali kenur.</p>	<p>Penugasan</p>				

Menghargai orang lain (SE.8)	Menghargai guru dan teman yang sedang berbicara	<p>-Cuci tangan</p> <p>-Makan</p> <p>-Bermain</p> <p>Kegiatan Akhir (± 30')</p> <p>➤ Melakukan tanya jawab tentang lambang negara Indonesia dan menyanyikan lagu Garuda Pancasila.</p> <p>- Anak melakukan tanya jawab dan menyanyikan lagu Garuda Pancasila.</p> <p>➤ Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak ditanya apa saja yang sudah dipelajari • Anak ditanya bagaimana persaannya setelah melakukan kegiatan <p>-Berdoa</p> <p>-Salam</p>	Lagu Garuda Pancasila	Observasi				
------------------------------	---	--	-----------------------	-----------	--	--	--	--

Jumlah Anak : Anak
 Sakit : Anak
 Ijin : Anak
 Alpha : Anak
 Hadir : Anak

Keterangan:
 * : belum berkembang
 ** : mulai berkembang
 *** : berkembang sesuai harapan
 **** : berkembang sangat baik

Mengetahui,



Etik Sumiarsih, S.Pd. AUD

Kalasan, 18 April 2015

Observer

Etik Sumiarsih

Kelompok : A
 Hari/Tanggal : Senin, 20 April 2015

Minggu ke : XVI
 Semester : II

Tema : Tanah Airku
 Sub Tema : Pakaian Adat

Waktu : 07.30 - 10.00 WIB

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA				
				ALAT	HASIL			
					*	**	***	****
Memanfaatkan alat permainan di luar kelas (F.B.7)	Bermain dengan simpai (bebas, melompat dalam simpai, bermain <i>hulahoop</i>)	Aktivitas Outdoor -Berbaris -Bermain simpai Langkah-langkah: •Anak melakukan kegiatan melompat dalam simpai, berjengket, berjalan dengan tumit di angkat dan bermain <i>hulahoop</i> .	Simpai, kapur, batu	Observasi				
Menghargai orang lain (SE.8)	Menghargai guru yang sedang melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan.	Kegiatan Awal (30') -Salam -Berdoa -Absen -Membaca Huruf Hijaiyah -Apersepsi tentang pulau-pulau yang ada di Indonesia dan pakaian adat yang ada di Indonesia -Guru menjelaskan kegiatan 1-3	Iqro' Alat peraga berupa patung pakaian adat, peta	Observasi				
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri (K.A.5)	Membuat bendera sesuai dengan kreasinya	Kegiatan Inti (± 60') 1. Sudut Pembangunan ➤ Menggambar Pulau-pulau di Indonesia Langkah-langkah: •Anak mengambil alat dan bahan yang telah disediakan	Peta,pensil, penghapus, pewarna	Penugasan				

<p>Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (F.B.3)</p>	<p>Mencocok dengan pola buatan guru.</p>	<p>Anak mengamati contoh yang guru berikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak menggambar salah satu pulau yang diinginkan. • Anak mengkreasikan warna untuk gambaran yang telah selesai dibuat. <p>II. Sudut Kebudayaan</p> <p>➢ Mencocok Gambar Pakaian Adat</p> <p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengambil peralatan yang diperlukan • Anak memilih gambar yang diinginkan. • Anak mencocok gambar yang telah dipilih sampai terlepas gambarnya. 	<p>Gambar pakaian adat, alas mencocok, jarum</p>	<p>Penugasan</p>				
<p>Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna (K.B.4)</p>	<p>Mengurutkan gambar dari gambar terkecil ke terbesar atau sebaliknya.</p>	<p>III. Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan</p> <p>➢ Mengurutkan Gambar Pulau dari Terkecil ke Terbesar</p> <p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan • Anak mengurutkan gambar dari yang terkecil ke terbesar lalu di tempelkan pada papan karton. • Anak mewarnai gambar pulau yang sudah ditempelkan pada karton. <p>Istirahat (± 30')</p>	<p>Gambar pulau, lem, papan karton, pewarna.</p>	<p>Penugasan</p>				

<p>Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (F.B.5)</p> <p>Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik, jelek, dsb) (B.B.3)</p>	<p>Menyanyikan 15 lagu anak.</p> <p>Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana.</p>	<p>-Makan -Bermain</p> <p>Kegiatan Akhir (± 30')</p> <p>-Menyanyikan Dari Sabang sampai Merauke</p> <p>➤ Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak ditanya apa saja yang sudah dipelajari •Anak ditanya bagaimana persaannya setelah melakukan kegiatan <p>-Pesan-pesan moral -Berdoa -Salam</p>	<p>Lagu Dari Sabang sampai Merauke</p> <p>Gambar pulau (peta)</p>	<p>Penugasan</p> <p>Observasi</p>				
--	--	--	---	-----------------------------------	--	--	--	--

Jumlah Anak : Anak
 Sakit : Anak
 Ijin : Anak
 Alpha : Anak
 Hadir : Anak

Keterangan:
 * : belum berkembang
 ** : mulai berkembang
 *** : berkembang sesuai harapan
 **** : berkembang sangat baik

Mengetahui,



S.Pd. AUD

Kalasan, 20 April 2015

Observer

Etik Sumiarsih

Kelompok : A
 Hari/Tanggal : Senin, 27 April 2015

Minggu ke : XVII
 Semester : II

Tema : Alam Semesta
 Sub Tema : Bulan, Bumi & Matahari

Waktu : 07.30 - 10.00 WIB

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA					
				HASIL					
				ALAT	*	**	***	****	
Melakukan gerakan antisipasi (F.A.5)	Berjalan pada garis lurus, berjalan jinjit dan berjengket.	Aktivitas Outdoor -Berbaris -Berjalan pada garis lurus, berjalan jinjit, berjengket dan bermain simpai.	Simpai, kapur, batu	Observasi					
Menghargai orang lain (SE.8)	Menghargai guru yang sedang melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan.	Kegiatan Awal (30') -Salam -Berdoa -Absen -Membaca Huruf Hijaiyah -Apersepsi tentang bumi, bulan dan matahari -Guru menjelaskan kegiatan 1-3	Iqro'	Observasi					
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri (K.A.5)	Membuat bendera sesuai dengan kreasinya	Kegiatan Inti (± 60') I. Sudut Pembangunan ➤ Menghias Kotak Langkah-langkah: •Anak mengambil alat dan bahan yang telah disediakan •Anak mengamati contoh yang guru berikan •Anak memotong gambar bintang dan bulan yang telah disediakan •Anak mengkreasikan	Gambar, lem, gunting, kotak <i>snack</i>	Penugasan					

Meniru huruf (B.C.4)	Meniru huruf	<p>yang ada untuk menghias kotak <i>snack</i> yang telah disediakan.</p> <p>II. Sudut Kebudayaan</p> <p>➤ Menuliskan Nama Benda di Langit Sesuai Contoh</p> <p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak mengambil peralatan yang diperlukan •Anak menuliskan nama benda-benda yang ada di langit (bulan, bintang, matahari) sesuai dengan contoh yang ada •Anak menirukan rangkaian huruf pada kotak yang telah disediakan 	LKA, pensil	Penugasan				
Mau berbagi, menolong, dan membantu teman (SE. 2)	Dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	<p>III. Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan</p> <p>➤ Membuat Tirai</p> <p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan •Anak menggunting gambar yang tersedia •Anak menempelkan gambar yang telah digunting pada kertas asturo yang telah disediakan sesuai dengan pola •Anak bekerjasama dengan teman menyusun kertas asturo yang telah selesai ditempel pada potongan 	Gambar, kertas asturo, lem, gunting, potongan bambu	Hasil karya				

<p>Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (F.B.5)</p>	<p>Mengekspresikan diri dalam gerak bervariasi</p>	<p>disediakan sehingga membentuk tirai</p> <p>Istirahat (± 30')</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cuci tangan -Makan -Bermain <p>Kegiatan Akhir (± 30')</p> <ul style="list-style-type: none"> -Menyanyikan lagu Bintang Kecil <p>➤ Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak ditanya apa saja yang sudah dipelajari •Anak ditanya bagaimana persaannya setelah melakukan kegiatan <ul style="list-style-type: none"> -Pesan-pesan moral -Berdoa -Salam 	<p>Lirik lagu: Bintang kecil dilangit yang biru, amat banyak menghias angkasa, aku ingin terbang dan berlari jauh tinggi ketempat kau berada</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>				
---	--	---	--	-----------------------------------	--	--	--	--

Jumlah Anak : Anak
 Sakit : Anak
 Ijin : Anak
 Alpha : Anak
 Hadir : Anak

Keterangan:
 * : belum berkembang
 ** : mulai berkembang
 *** : berkembang sesuai harapan
 **** : berkembang sangat baik



usi Marheningsih, S.Pd. AUD

Kalasan, 27 April 2015
 Observer

Etik Sumiarsih

Kelompok : A
 Hari/Tanggal : Kamis, 30 April 2015

Minggu ke : XVI
 Semester : II

Tema : Alam Semesta
 Sub Tema : Bulan, Bumi & Matahari

Waktu : 07.30 - 10.00 WIB

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA				
				ALAT	HASIL			
					*	**	***	****
Memanfaatkan alat permainan di luar kelas (F.B.7)	Bermain dengan simpai (bebas, melompat dalam simpai, bermain <i>hula hoop</i>)	Aktivitas Outdoor -Berbaris -Bermain simpai Langkah-langkah: •Anak melakukan kegiatan melompat dalam simpai, berjengket, berjalan dengan tumit di angkat dan bermain <i>hula hoop</i> .	Simpai, kapur, batu	Observasi				
Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya (NAM.1)	Menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan.	Kegiatan Awal (30') -Salam -Berdoa -Absen -Membaca Huruf Hijaiyah -Apersepsi tentang bumi, bulan dan matahari -Guru menjelaskan kegiatan 1-3	Iqro'	Penugasan Observasi				
Mengenal simbo-simbol (B.C.1)	Menghubungkan gambar/benda dengan kata	Kegiatan Inti (± 60') I. Sudut Pembangunan ➤ Menghubungkan Gambar dengan Kata. Langkah-langkah: •Anak mengambil alat dan bahan yang telah disediakan •Anak mulai menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai.	LKA, pensil	Penugasan				

<p>Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (F.B.3)</p>	<p>Mencocok dengan pola buatan guru</p>	<p>• Anak berusaha mengerjakan sendiri.</p> <p>II. Sudut Kebudayaan ➤ Mencocok Gambar Bintang Langkah-langkah: • Anak mengambil peralatan yang diperlukan • Anak mewarnai gambar yang akan dicocok. • Anak mencocok sesuai pola bintang sampai gambar terlepas. • gambar yang sudah terlepas di tempel pada lembar kertas yang telah guru sediakan.</p>	<p>Alat cocok, gambar bintang, lem, pewarna</p>	<p>Penugasan</p>				
<p>Mau berbagi, menolong dan membantu teman (SE.2).</p>	<p>Dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas</p>	<p>III. Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan ➤ Membuatik dengan Pelepah Pisang Langkah-langkah: • Anak bergantian mengambil alat dan bahan yang diperlukan • Anak mulai membuatik dengan cara mencelupkan pelepah pisang pada cairan pewarna yang telah disediakan. • Anak berkreasi dengan warna dan alat yang ada. • Anak menjemur kain yang sudah selesai dikerjakan.</p> <p>Istirahat (± 30') -Cuci tangan -Makan -Bermain</p>	<p>Kain putih polos, pewarna, mangkuk warna, air, pelepah pisang</p>	<p>Hasil karya</p>				

<p>Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb) (B.C.3)</p>	<p>Menyanyikan lagu</p> <p>Menceritakan pengalaman/kejadian sederhana</p>	<p>Kegiatan Akhir (± 30')</p> <p>-Menyanyikan lagu Bintang Kecil</p> <p>➤ Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak ditanya apa saja yang sudah dipelajari •Anak ditanya bagaimana persaannya setelah melakukan kegiatan <p>-Pesan-pesan moral</p> <p>-Berdoa</p> <p>-Salam</p>	<p>Lirik lagu: Bintang kecil dilangit yang biru, amat banyak menghias angkasa, aku ingin terbang dan berlari jauh tinggi ketempat kau berada</p>	<p>Penugasan</p> <p>Observasi</p>				
---	---	---	--	-----------------------------------	--	--	--	--

Jumlah Anak : Anak
 Sakit : Anak
 Ijin : Anak
 Alpha : Anak
 Hadir : Anak

Keterangan:
 * : belum berkembang
 ** : mulai berkembang
 *** : berkembang sesuai harapan
 **** : berkembang sangat baik

Mengetahui,



S.Pd. AUD

Kalasan, 30 April 2015

Observer

Etik Sumiarsih

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Hari/Tanggal : Sabtu, 2 Mei 2015

Minggu ke : XVI
 Semester : II

Tema : Alam Semesta
 Sub Tema : Bulan, Bumi & Matahari

Waktu : 07.30 - 10.00 WIB

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA				
				ALAT	HASIL			
					*	**	***	****
Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi (F.A.3) Melakukan gerakan antisipasi (F.A.5)	Meloncat dengan dua kaki dengan seimbang Berjalan maju pada garis lurus	Aktivitas Outdoor -Berbaris -Bermain simpai Langkah-langkah: •Anak melakukan kegiatan melompat dalam simpai, berjengket, berjalan dengan tumit di angkat dan bermain <i>hulahoop</i> .	Simpai, kapur, batu	Observasi				
Mengenal perilaku baik / sopan (NAM.4)	Memiliki toleransi terhadap sesama	Kegiatan Awal (30') -Salam -Berdoa -Absen -Membaca Huruf Hijaiyah -Apersepsi tentang bumi, bulan dan matahari -Guru menjelaskan kegiatan 1-3	Iqro'	Penugasan Observasi				
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh (K.C.4)	Membilang banyak benda dari 1 sampai 10	Kegiatan Inti (± 60') I. Sudut Pembangunan ➤ Membilang banyak gambar bintang, bulan, dan matahari Langkah-langkah: •Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan. •Anak mulai membilang benda	LKA, pensil	Penugasan				

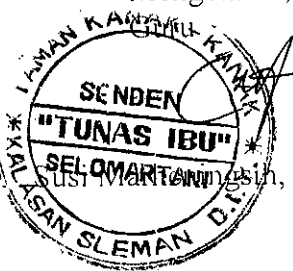
<p>Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (F.B.5)</p>	<p>Melukis dengan jari (finger painting)</p>	<p>yang ada pada gambar. •Anak berusaha mengerjakan sendiri.</p> <p>II. Sudut Kebudayaan ➤ Menggambar Benda di Langit dengan Teknik <i>FingerPainting</i> Langkah-langkah: •Anak mengambil peralatan yang diperlukan •Anak mulai menggambar benda langit sesuai dengan kreasinya. •Anak menjemur hasil gambar yang telah selesai.</p>	<p>Pewarna, piring, air, kertas</p>	<p>Penugasan</p>				
<p>Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari(gerimis, hujan, gelap, terang dsb) (K.A.4)</p>	<p>Mengenal terjadinya gerhana bulan</p>	<p>III. Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan ➤ Mengenal Terjadinya Gerhana Bulan Langkah-langkah: •Anak dan guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan. •Anak mulai mengamati apa yang guru lakukan. •Anak mencoba untuk mempraktekan sendiri secara bergantian.</p> <p>Istirahat (± 30') -Cuci tangan -Makan -Bermain</p>	<p>Alat peraga, senter</p>	<p>Observasi</p>				

<p>Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb) (B.C.3)</p>	<p>Menyanyikan lagu</p> <p>Menceritakan pengalaman/kejadian sederhana</p>	<p>Kegiatan Akhir (± 30')</p> <p>-Menyanyikan lagu Bintang Kecil</p> <p>➤ Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak ditanya apa saja yang sudah dipelajari •Anak ditanya bagaimana persaannya setelah melakukan kegiatan <p>-Pesan-pesan moral</p> <p>-Berdoa</p> <p>-Salam</p>	<p>Lirik lagu: Bintang kecil dilangit yang biru, amat banyak menghias angkasa, aku ingin terbang dan berlari jauh tinggi ketempat kau berada</p>	<p>Penugasan</p> <p>Observasi</p>				
---	---	---	--	-----------------------------------	--	--	--	--

Jumlah Anak : Anak
 Sakit : Anak
 Ijin : Anak
 Alpha : Anak
 Hadir : Anak


Keterangan:
 * : belum berkembang
 ** : mulai berkembang
 *** : berkembang sesuai harapan
 **** : berkembang sangat baik

Mengetahui,



Etik Sumiarsih, S.Pd. AUD

Kalasan, 2 Mei 2015
 Observer



Etik Sumiarsih

Lampiran 6

Lembar Observasi Penilaian

LEMBAR CHECK LIST PENILAIAN PRA TINDAKAN

No	Nama anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persen - tase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm	√					√			√				33,3%	CB
2	Bntg			√				√				√		75%	SB
3	Dk	√				√					√			33,3%	CB
4	Fn		√			√				√				33,3%	CB
5	Glh		√				√			√				41,7%	CB
6	Ndn	√				√				√				25%	CB
7	Ptr		√				√				√			50%	B
8	Rnd	√				√				√				25%	CB

Ket: BB: Belum baik (0%-24,99%), CB: Cukup baik (25%-49,99%), B: baik (50%-74,99%), SB: Sangat baik (75%-100%)

LEMBAR CHECK LIST PENILAIAN SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA

No	Nama anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persen - tase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm		√			√					√			41,7%	CB
2	Bntg			√				√			√			66,7%	B
3	Dk	√				√					√			33,3%	CB
4	Fn		√				√				√			41,7%	CB
5	Glh		√				√			√				41,7%	CB
6	Ndn	√				√				√				25%	CB
7	Ptr		√				√			√				33,3%	CB
8	Rnd	√				√				√				25%	CB

Ket: BB: Belum baik (0%-24,99%), CB: Cukup baik (25%-49,99%), B: baik (50%-74,99%), SB: Sangat baik (75%-100%)

LEMBAR CHECK LIST PENILAIAN SIKLUS I PERTEMUAN KEDUA

No	Nama Anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persen-tase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm			√		√					√			50%	B
2	Bntg				√		√					√		75%	SB
3	Dk	√					√			√				33,3%	CB
4	Fn		√					√				√		66,7%	B
5	Glh			√				√			√			66,7%	B
6	Ndn		√			√				√				33,3%	CB
7	Ptr		√				√				√			50%	B
8	Rnd	√					√			√				33,3%	CB

Ket: BB: Belum baik (0%-24,99%), CB: Cukup baik (25%-49,99%), B: baik (50%-74,99%), SB: Sangat baik (75%-100%).

LEMBAR CHECK LIST PENILAIAN SIKLUS I PERTEMUAN KETIGA

No	Nama Anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persen-tase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm			√			√					√		66,7%	B
2	Bntg				√		√					√		75%	SB
3	Dk			√				√			√			66,7%	B
4	Fn			√				√				√		75%	SB
5	Glh			√				√			√			66,7%	B
6	Ndn			√			√				√			58,3%	B
7	Ptr		√					√			√			58,3%	B
8	Rnd		√				√				√			50%	B

Ket: BB: Belum baik (0%-24,99%), CB: Cukup baik (25%-49,99%), B: baik (50%-74,99%), SB: Sangat baik (75%-100%)

LEMBAR REKAPITULASI PRA TINDAKAN DAN SIKLUS I

No	Nama	Pra Tindakan	SIKLUS I		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Arm	33,3%	41,7%	50%	66,7%
2	Bntg	75%	66,7%	75%	75%
3	Dk	33,3%	33,3%	33,3%	66,7%
4	Fn	33,3%	41,7%	66,7%	75%
5	Glh	41,7%	41,7%	66,7%	66,7%
6	Ndn	25%	25%	33,3%	58,3%
7	Ptr	50%	33,3%	50%	58,3%
8	Rnd	25%	25%	33,3%	50%

LEMBAR CHECK LIST PENILAIAN SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA

No	Nama anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persen-Tase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm		√				√				√			66,7%	B
2	Bntg				√			√					√	91,7%	SB
3	Dk			√				√			√			66,7%	B
4	Fn				√				√			√		91,7%	SB
5	Glh			√				√				√		75%	SB
6	Ndn		√					√			√			58,3%	B
7	Ptr			√				√				√		75%	SB
8	Rnd		√					√			√			58,3%	B

Ket: Belum baik (0%-24,99%), Cukup baik (25%-49,99%), baik (50%-74,99%), Sangat baik (75%-100%)

LEMBAR CHECK LIST PENILAIAN SIKLUS II PERTEMUAN KEDUA

No	Nama Anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persen-tase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm			√			√				√		75%	SB	
2	Bntg			√			√				√		100%	SB	
3	Dk			√		√					√		66,7%	B	
4	Fn			√			√				√		91,7%	SB	
5	Glh			√			√				√		75%	SB	
6	Ndn			√			√			√			66,7%	B	
7	Ptr			√			√					√	91,7%	SB	
8	Rnd			√		√					√		66,7%	B	

Ket: Belum baik (0%-24,99%), Cukup baik (25%-49,99%), baik (50%-74,99%), Sangat baik (75%-100%)

LEMBAR CHECK LIST PENILAIAN SIKLUS II PERTEMUAN KETIGA

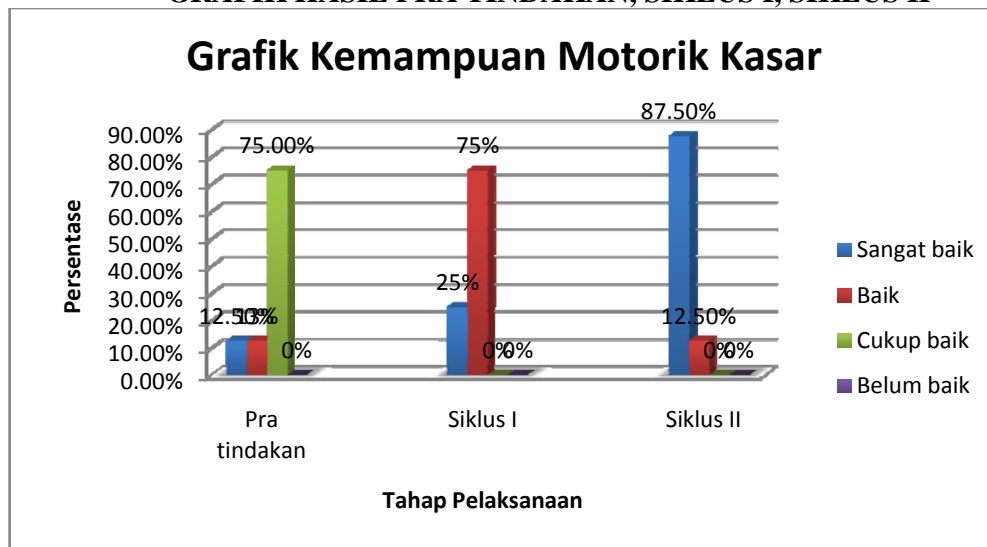
No	Nama anak	Koordinasi				Keseimbangan				Kelentukan				Persen - tase	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arm			√				√			√		91,7%	SB	
2	Bntg			√				√			√		100%	SB	
3	Dk			√			√				√		75%	SB	
4	Fn			√				√				√	100%	SB	
5	Glh			√			√					√	83,3%	SB	
6	Ndn			√			√				√		75%	SB	
7	Ptr			√			√					√	91,7%	SB	
8	Rnd			√		√					√		66,7%	B	

Ket: Belum baik (0%-24,99%), Cukup baik (25%-49,99%), baik (50%-74,99%), Sangat baik (75%-100%)

REKAPITULASI HASIL PRA TINDAKAN, SIKLUS I, SIKLUS II

No	Kriteria	Hasil		
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Sangat Baik	1 (12,5%)	2 (25%)	7 (87,5%)
2	Baik	1 (12,5%)	6 (75%)	1 (12,5%)
3	Cukup baik	7 (75%)	0 (0%)	0 (0%)
4	Belum baik	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)

GRAFIK HASIL PRA TINDAKAN, SIKLUS I, SIKLUS II



Lampiran 7

Dokumentasi Foto Penelitian

LAMPIRAN FOTO DOKUMENTASI



Foto TK Tunas Ibu tampak depan



Foto Anak melakukan aktivitas penguluran pada siklus I



Foto Anak berjinjit melintasi simpai pada siklus I



Foto Anak melakukan latihan gerakan meloncat dalam simpai



Foto Anak melaksanakan gerakan koordinasi pada siklus I



Foto anak bermain *hulahoop* pada siklus I



Foto Anak bersiap melakukan game koordinasi pada siklus II



Foto Anak melintasi garis lurus pada siklus II



Foto Anak melakukan aktivitas penguluran pada siklus II



Foto anak bermain *Hulahoop* pada siklus II